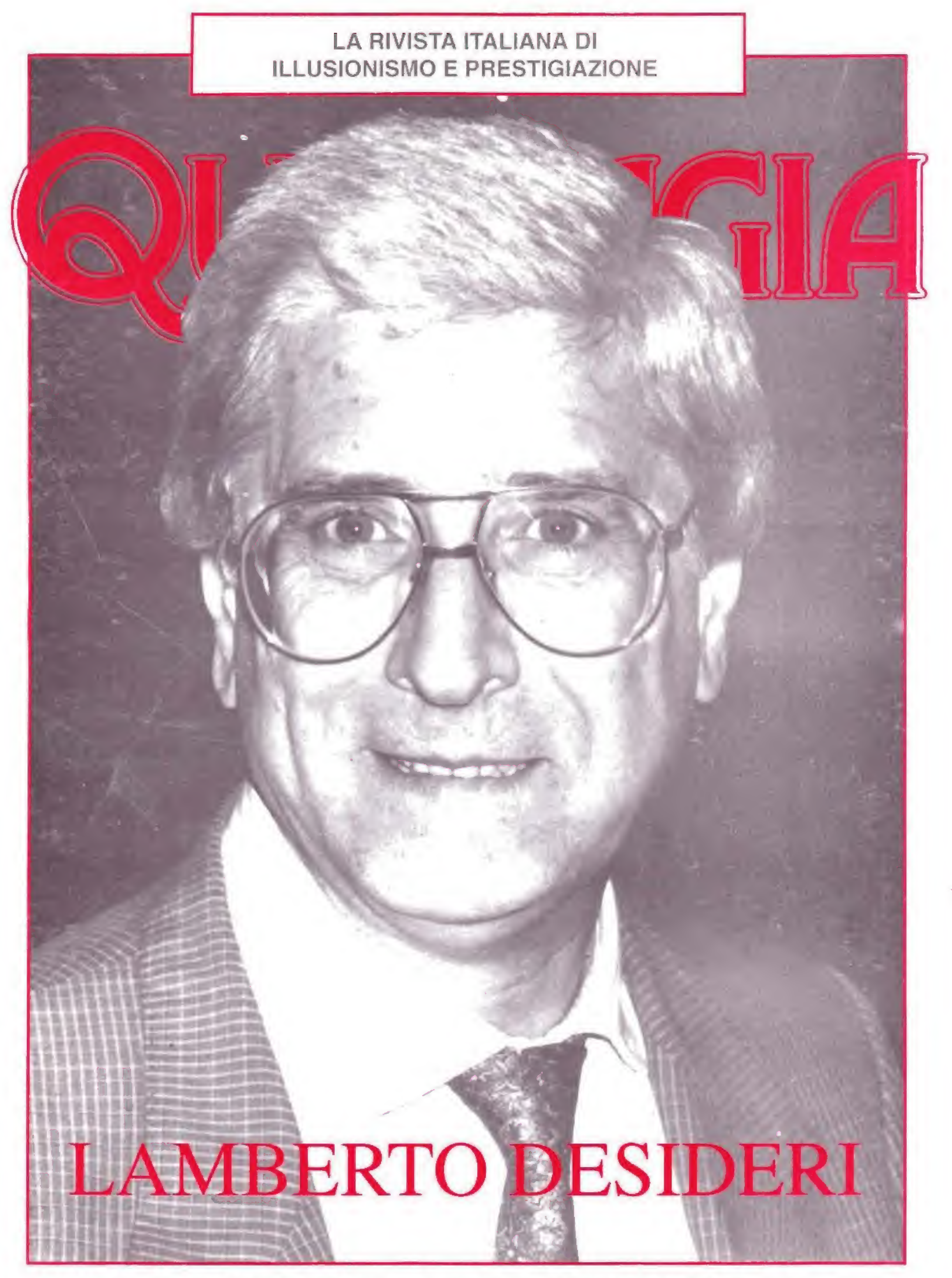


BIMESTRALE - ANNO VI - NUMERO 2.- MARZO/APRILE 1993

SOMMARIO

TRA NOI

Il preparare un nuovo numero di QUI MAGIA è, per noi della redazione, come preparare uno spettacolo, equilibrando, opportunamente le singole componenti nel tentativo di soddisfare il lettore/spettatore e strappargli l'applauso e questa volta, scusateci l'immodestia siamo sicuri di riuscirci: STAR di questo numero LAMBERTO DESIDERI, il personaggio copertina che non solo risponde, con assoluta sincerità, alla salva di domande cui l'abbiamo sottoposto, ma ci rivela ben cinque effetti del suo personale repertorio di cartomagia e mentalismo.

La pagina 11 si apre con una visione panoramica del MAGIC CASTLE, di cui è recentemente scomparso uno dei fondatori animatori BILL LARSEN, cui abbiamo dedicato una pagina speciale nel numero scorso; questa volta, in omaggio a questa straordinaria personalità della magia, la penna di BERCANTAL porta tutti i lettori ad una visita a questo locale intriso della sua anima e del suo spirito e che continua il suo successo e le sue attività sotto la sapiente guida del figlio DANTE LARSEN.

Abbiamo poi chiesto a due dei pochi italiani, ALDO COLOMBINI ed AURELIO PAVIATO, che hanno avuto il privilegio di lavorarvi di aprirci la pagina dei loro ricordi e di darci le loro emozioni sulla persona e la sua opera.

La penna di GIAMPAOLO ZELLI, con l'acume di sempre, tocca un altro dei momenti della nostra vita di tutti i giorni, invitandoci, ancora una volta a pensare a come siamo ed a come dovremmo essere.

In previsione del F.I.S.M. di TOKIO continuano i nostri incontri culturali con gli autori giapponesi; è il turno di FUKAGAWA che ci propone una interessante routine di close-up con le monete. Gli appassionati di cartomagia non potranno non apprezzare "UNO SCAMBIO SEDUCENTE" di PAUL HARRIS che conferma la linea creativa, non tradizionale di questo Autore.

Ben 10 i volumi, di recente edizione, esaminati per Voi per consentirvi oculati acquisti ed evitare quelli sbagliati, tra l'altro una anticipazione, STEFANO MASTROBISO; contribuirà, dal prossimo numero, all'ampliamento di questa rubrica, curando le recensioni dei video-magici, ormai sempre più presenti anche sul mercato italiano.

RACHERBAUMER ritorna con due pratici effetti da close-up cui dedicare una particolare attenzione; continua anche il concorso NUOVI AUTORI, seconda edizione e si esibiscono per voi VOLPE, MORABITO e FERRU.

Una gradita ed importante presenza quella di ALDO COLOMBINI, sulle nostre pagine con la sua routine dei bussolotti tratta dalla sua recente serie di conferenze negli STATI UNITI; da rilevare, per onor di cronaca, come questo effetto abbia suscitato una qualche perplessità nell'Autore americano JOHN FEDKO, che ne ha in repertorio una molto simile, noi crediamo che, talvolta, le idee sono nell'aria e possono nascere contemporaneamente, anche in Artisti di diversa latitudine e nazionalità ma di pari capacità di pensiero ed esecutiva.

Nelle ultime pagine, come sempre, notizie di varia attualità che riguardano il nostro mondo e poi, da segnare sull'agenda, gli appuntamenti di FERNANDO RICCARDI. A concludere: *"i consigli per gli acquisti"* ovvero la pubblicità di effetti ed accessori di particolare interesse.

SOMMARIO

Direttore responsabile:
Alessandro Binarelli

Direttore Editoriale:
Tony Binarelli

Capo Redattore:
Fernando Riccardi

Comitato di Redazione:
Venda Dobrzensky
Francesco Duranti
Milan Holc
Remo Pannain

Responsabile segreteria:
Francesco Duranti
Tel. 06 - 33251050 R.A.
FAX 06 - 3322500306

Segreteria di Redazione:
Iole Chiarinelli
Costanza Crescimbeni
M. Angela Perin

Corrispondenti speciali:
Aldo Colombini
Lamberto Desideri
Aurelio Paviato

Hanno collaborato a questo numero:
(in ordine di apparizione)
T.BINARELLI, L.DESIDERI, C.BERCANTAL
F.RICCARDI, A.COLOMBINI, A.PAVIATO
G. P. ZELLI, S. FUKAGAWA, P. HARRIS
J. RACHERBAUMER, L. VOLPE,
M. MORABITO, D. FERRU, A. DENTE

Fotografie ed illustrazioni:
Archivio Playmagic
L. Riccardi
L. Amendola
B. Oliviero
R. Lo Nigro

Traduzioni:
S. Mastrobiso, F. Riccardi
V. Dobrzensky, P. Alberigi

Stampato da:
Tipolitografia Petrucci
Via G. Di Vittorio, 42 - 44
00045 Genzano (RM)
Tel. 9396070

Fotocomposto da:
"Epos"
Via Fratelli Rosselli, 28/B
00045 Genzano (RM) Tel. 9363974

Ai sensi dell'art. 2°, 3° comma, lettera I, del D.P.R. 26.10.1987, n.67, la cessione della rivista è esclusa dal campo di applicazione dell'I.V.A.

QUI MAGIA viene inviata, bimestralmente, solo per abbonamento

Autorizzazione del tribunale di Roma n.125/88 - 1 marzo 1988

EDITORE: Playmagic S.r.l.
VIA MONTAIONE 12 - 00139 ROMA
Tel. 06 - 8862967 - Fax 06 - 8128610
Per conto di A.I.A.M. Roma

IL PERSONAGGIO

INCONTRO con LAMBERTO DESIDERI

T. BINARELLI

Presentare ai nostri lettori LAMBERTO DESIDERI, il personaggio copertina di questo numero di QUI MAGIA è facile e difficile nello stesso tempo, e per la consolidata notorietà che riscuote nell'ambiente magico e per l'amicizia che mi lega a lui da moltissimi anni e per la riconoscenza che gli debbo essendo stato non solo la prima persona incontrata nel mondo della magia, ma anche il mio primo Maestro e quindi una parte del mio successo di oggi è la Sua come di tutti coloro, e segnatamente il Prof. GIAMPAOLO ZELLI, il Comm. FERNANDO RICCARDI ed il Prof.ALBERTO SITTA, che con la loro amicizia e la loro cultura mi hanno seguito, corretto ed incoraggiato da dilettante prima e professionista poi.
La storia magica di LAMBERTO DESIDERI, che per cultura e capacità, avrebbe potuto essere un validissimo professionista, nasce come quella di molti della nostra generazione dall'aver, casualmente assistito allo spettacolo magico di RANERI BUSTELLI (correva l'anno 1948) attraverso di lui conosce l'Ing. IRACI ed il Comm. GIGLIO e si iscrive al mitico RING 108 di Napoli dell'I.B.M.: qui incontra GIAMPAOLO ZELLI con cui intreccia una solidale amicizia che dal magico si trasforma nel personale ed a tutt'oggi rappresenta uno dei più importanti sodalizi del mondo magico nazionale.
Appassionato di cartomagia studia tutti gli Autori più importanti, da MARLO a VERNON, e con lo stesso ZELLI dà vita a quel gruppo romano da cui sono nati i più bei nomi della magia italiana e che ha rappresentato e rappresenta il punto di riferimento e di contatto del mondo magico internazionale con quello italiano.
Non pago dei suoi personali successi diventa una delle personalità più attive del mondo magico nazionale ed eccolo quindi inserito, per moltissimi anni, nel consiglio direttivo del C.M.I. di BOLOGNA, cui collabora attivamente per una sempre maggiore formazione culturale dei suoi adepti, anche attraverso una lunga serie di articoli su MAGIA MODERNA, primo "inventore" della rubrica "CARTOMAGICA" con cui portava al mondo magico italiano le sue creazioni ed il vento di novità dal resto del mondo.
Questa sua vena di dotto scrittore, non si esaurisce però sulle pagine di quella che era, allora, l'unica rivista magica italiana e nel 1976 scrive ed edita il TRATTATO DI TECNICA CARTOMAGICA, 8 fascicoli periodici, raccolti poi in due volumi, che rappresentano, ad oggi, una base fondamentale per chiunque si interessi di prestigiazione e non solo di cartomagia. A questa pubblicazione era affiancato un supplemento d'attualità chiamato INOLTRE, negli anni dal 1978 all'82 diventa la prima rivista magica indipendente che arriva a scuotere le acque dello stagnante settore della pubblicazione periodica in Italia. Che si distingue per la eleganza e la novità della forma grafica, il valore dei contenuti e fa sensazione, sopratutto, la rubrica GEENNA che rappresenta la prima rubrica di "critica" corretta, onesta, obiettiva e costruttiva che staccava INOLTRE dall'abituale melenso contenuto degli articoli di cronaca dei vari bollettini.
A noi è sembrato giusto, qualche tempo fa, far risorgere questa rubrica ed ospitarla su QUI MAGIA, di cui rappresenta, ad oggi, uno dei punti di forza e di maggiore gradimento dei lettori.
Nel 1981 fonda la casa magica LA PORTA MAGICA, una azienda che si contraddistingue dalle molte altre, oggi nel settore, per non badare solo a meri interessi commerciali ma con un ampio sottofondo culturale che in pochi anni l'hanno vista diventare la più importante casa editrice del settore, sopratutto per la accuratezza delle scelte dei testi e degli Autori e la eleganza e chiarezza della parte grafica.
Autore prolifico ha pubblicato per i tipi della PORTA MAGICA, numerose opere: NOTE DELLA CONFERENZA, distribuite gratuitamente nel corso delle conferenze nei più importanti circoli magici nazionali, e poi CARTOMANIA, TECNICHE E ROUTINE CON LE PALLINE DI SPUGNA, ed insieme a VINICIO RAIMONDI, altro personaggio di spicco della magia italiana, i 18 fascicoli di LEZIONI DI ARTE MAGICA, tutte opere fondamentali nell'attuale panorama editoriale.
Come editore ha scoperto e valorizzato molti Autori italiani pubblicando le loro opere e più esattamente: MAGIA DELLE SIGAREITTE di V. RAIMONDI, MANIPOLAZIONI SCELTE di N. MARTINI, MAGICATA 1 e SULLE ALI DELLA MAGIA di C. PIZZUTI, CONFIDENZE DI UN MENTALISTA vol. 1 - 2 - 3 di A. BARTOLACCI, IL FALSO POLLICE di R. PANNAIN.
Sempre per primo ha tradotto e pubblicato opere di alcuni dei maggiori Autori internazionali, alcuni in esclusiva mondiale come: BILISSIMO di B. BILIS o il recentissimo INCONTRO CON RANDY WAKEMANN, che proprio in questo periodo è in tournèe in Italia o altri titoli quali: CARTOMAGIA ALTERNATIVA di SADOWITZ e DUFFIE, LA SERIE MAGICA di K. BROOKE, MAGIA MENTALE di B. ORWITZ, TECNICA E MAGIA CON LE MONETE di M. RUBINSTEIN.
Vi propongo quindi LAMBERTO DESIDERI nel consueto "faccia a faccia" con una serie di domande e risposte da cui non traspare solo la sua personalità ma anche un lucido esame della attuale situazione magica italiana e non solo; e poi alcuni effetti dal suo repertorio, alcuni dei quali tratti dalla già citata INOLTRE e, per gli amanti della curiosità, quelli di mentalismo erano, all'epoca, firmati con lo pseudonimo di WRANGLER.

Dopo tanti anni che ti interessi di prestigiazione il tuo rapporto con essa è sempre lo stesso o, se è cambiato, come e perché?

Il rapporto con la prestigiazione in generale è rimasto immutato. Può essere cambiato in certi suoi aspetti; un bel gioco, una bella tecnica, un bello spettacolo mi affascinano ancora. La differenza sta nel fatto che mi è sempre più difficile trovare cose che giudico belle e perciò, mi capita spesso di annoiarmi: quando un conferenziere dice cose per me scontate, quando un artista esegue giochi triti e ritriti senza fare nulla di nuovo o aggiungere al vecchio qualcosa della sua personalità, cambio mentalmente canale. Sono diventato uno spettatore profano; mi entusiasmo ancora, ma solo per cose che non conosco o perché chi le propone lo sa fare in maniera egregia.

Cosa rimproveri a te stesso e alla prestigiazione di ieri e di oggi?

A me stesso, sinceramente, non trovo nulla da rimproverare. Nella prestigiazione ho sempre fatto quello che desideravo: ho letto, studiato, mi sono esercitato, ho fatto i miei spettacoli. Se volevo imparare bene una tecnica, mi ci dedicavo di continuo fino ad apprenderla e a saperla eseguire senza difetti; poi, magari, la abbandonavo e la dimenticavo. L'importante era "conoscerla". In certi periodi della mia vita l'interesse magico si affievoliva e allora non facevo nulla. Poi riprendeva, e allora mi ci dedicavo anima e corpo.
Adesso le cose sono cambiate; l'interesse è costante, il lavoro che svolgo mi consente di vivere per tutto il giorno nell'ambiente magico e questo mi soddisfa. Purtroppo però, non mi lascia il tempo per l'esercizio e ho modo di tenermi aggiornato soltanto teoricamente. Niente più allenamenti ma soltanto letture e, poiché non voglio dare di me un'immagine diversa di quella di un tempo, preferisco non esibirmi piuttosto che farlo mediocremente. E' un paradosso, ma ho meno tempo da dedicare a me stesso come prestigiatore adesso che lavoro nella magia di quando la mia attività era un'altra. Mi dispiace ma non è colpa mia. Pertanto, nessun rimprovero.

Alla prestigiazione, cosa potrei rimproverare? Qualche decennio fa era un problema interessarsi di magia; avere un libro, un gioco bello e pronto o anche un semplice contatto con altri appassionati era un'impresa, e molti desistevano.

Ciò, forse, è stato un bene ed è servito alla formazione di quanti, come me, hanno iniziato a vivere la prestigiazione in quel periodo. Forse, se fosse stato più facile, personaggi, dilettanti e professionisti, come ALEXANDER, ALTOBELLI, BINARELLI, BLUMEN, MAGGI, MANTOVANI, MOROSO, PIZZUTI, SILVAN, SITTA, ZELLI, sarebbero diversi. E ho accomunato volutamente, in stretto ordine alfabetico, grandi dal punto di vista artistico, culturale, tecnico e umano, qualità che, purtroppo non convivono nella stessa persona. Queste difficoltà oggi non ci sono più; case magiche in ogni città, club in ogni regione, esibizioni televisive, congressi. Chiunque si interessi di prestigiazione non ha che da scegliere. I prestigiatori si sono moltiplicati e, come in passato, ci sono i cattivi, i mediocri e i buoni e si sono moltiplicati tutti in proporzione: molti i cattivi e i mediocri, pochi i buoni e tra questi ultimi, ottimi dilettanti e pochi buoni professionisti. Tutto come prima tranne la quantità. In conclusione, non ho nulla da rimproverare né alla prestigiazione di ieri né a quella di oggi.



TONY BINARELLI, LAMBERTO DESIDERI, GIAMPAOLO ZELLI, ieri come oggi, gli amici di sempre.

Circoli magici: quali i loro pregi e quali i loro difetti. Quali dovrebbero essere gli obiettivi che dovrebbero raggiungere?

Io vedo nel circolo magico un'associazione che consente a persone con gli stessi interessi di conoscersi, stare insieme, avere la possibilità di migliorare dal punto di vista tecnico e culturale attraverso lezioni e conferenze, di procurarsi gli strumenti necessari per esercitare l'Arte con le fiere magiche e che stabilisca un'etica, un codice di comportamento al quale il socio debba uniformarsi.
Penso che, più o meno, tutti i club italiani raggiungano questi obiettivi tranne l'ultimo che, se è preso in considerazione, lo è soltanto sulla carta.

La figura del dilettante puro sta sempre più scomparendo con l'apparizione di quella del semi-professionista. Quali le cause e quali le conseguenze?

Le cause? La voglia di guadagnare; subito! Anche in questo la prestigiazione è in linea coi tempi.
Le conseguenze? Non ne vedo di negative. Se un prestigiatore vuol farsi pagare deve fare quello che il pubblico chiede e deve farlo bene. Se non ne è capace, lavorerà per un po' e poi tornerà a fare il dilettante davanti a parenti ed amici compiacenti.

Fiere magiche: le case magiche sono sempre più numerose, dalle grandi aziende al piccolo costruttore, all'appassionato che, inventando un gioco o credendo di farlo, lo costruisce per venderlo; le cause e le conseguenze di questo proliferare.
Pregi e difetti degli operatori di questo settore e loro responsabilità nei rapporti con i clienti e con il mondo della prestigiazione in generale.

Per le cause, anche in questo campo, vale la risposta data per i prestigiatori che si esibiscono a pagamento: molti, spesso senza né arte né parte, vedono nella vendita dei giochi di prestigio una facile possibilità di guadagno e si buttano nell'impresa come dei pirati all'arrembaggio ma, nella maggior parte dei casi è il tempo stesso a fare giustizia del pressappochismo e, dopo un po', queste case magiche spariscono con la stessa rapidità con la quale sono apparse.
Le conseguenze, quando tutto è fatto in modo onesto, sono soltanto quelle di allargare un po' troppo la conoscenza del meccanismo dei giochi al grande pubblico che frequenta fiere, magiche o profane, e mercati ma questo, e il mazzo svengali insegna, viene dimenticato facilmente dal semplice curioso mentre è un ottimo richiamo per chi è interessato veramente. Questi venditori attirano dei nuovi clienti che prima o poi passano alle ditte serie.
Le cose vanno diversamente se l'attività, nuova o vecchia che sia, viene svolta in maniera illecita: copiare i giochi inventati da altri senza pagare diritti, duplicare videocassette, non avere licenze, autorizzazioni, partita IVA, non essere in regola con gli adempimenti fiscali, consente di vendere a prezzi inferiori a quelli praticati da chi invece segue le regole e questo, naturalmente, danneggia questi ultimi in maniera pesante.

Generi della magia: secondo l'accezione degli addetti ai lavori la prestigiazione viene divisa nei seguenti generi: MANIPOLAZIONE, MAGIA GENERALE, GRANDI ILLUSIONI, CLOSE-UP, CARTOMAGIA, MAGIA COMICA, MENTALISMO e, conseguentemente, i circoli magici, attraverso i concorsi, tendono a settorizzare gli esecutori in base alla composizione del numero.
Secondo te questa divisione è professionalmente valida o superata dai tempi e può il professionista o l'aspirante tale essere solo uno specializzato in un singolo settore, senza grandi e generali cognizioni di tutti gli altri?

Sicuramente no! Come non si può fare il pediatra o l'ortopedi-

IL PERSONAGGIO



I FAVOLOSI ANNI '60: IL GRUPPO ROMANO, da sinistra a destra: MARIO RULLI, PIETRO IRACI, GIUSEPPE ROXAS, LAMBERTO DESIDERI, GIAMPAOLO ZELLI, TONINO AVALLONE, ROBERTO STRAUSS, VITTORIO ARSENIO, ARMANDO TESINI, LUCIANO CIPPITELLI, TONY BINARELLI, VINICIO RAIMONDI, ALFREDO CHERUBINI, ENRICO COFFARI.



Fin dal 1970 le conferenze di LAMBERTO DESIDERI hanno riscosso il grande interesse degli addetti ai lavori e sono state, sempre, delle vere e proprie lezioni di Arte Magica.



LAMBERTO DESIDERI ha avuto l'opportunità di conoscere di persona tutti i grandi nomi della prestigiazione contemporanea. Nella foto, insieme al figlio FLAVIO, con il mitico DAI VERNON.



Animatore degli incontri romani eccolo con SILVAN, RAIMONDI e ARSENIO.



Ancora a Roma con FRANK GARCIA, FRANCO CONTIGLIOZZI, e TONY SPINA.

co se prima non si è laureati in medicina. così, nel nostro campo, prima di tutto s'impone una conoscenza teorica e pratica della prestigiazione in generale, dei suoi scopi, della sua psicologia e delle sue tecniche, poi, si potrà passare al settore che più interessa, studiandolo a fondo e specializzandosi in esso.

In conseguenza di quanto sopra, esiste un tuo genere preferito, e se si, quale e perché, e comunque quale ritieni sia il più adatto alle attuali esigenze dello spettacolo?

Il genere da me preferito è quello della cartomagia e, subito dopo, del mentalismo. Il perché non lo conosco: mi piace e basta! Ciò non toglie che, come spettatore, gradisca anche qualsiasi altro spettacolo magico.

Quali sono stati i personaggi del mondo della prestigiazione e non che hanno maggiormente influito sulla tua formazione artistica o a quali ti sei maggiormente ispirato?

L'influenza si è avuta soltanto sulla mia formazione magica, perché non sono mai stato un artista e l'hanno avuta PIETRO IRACI che mi fu maestro per molti anni e GIAMPAOLO ZELLI col quale ho condiviso gli anni del noviziato. Poi, ED MARLO, DAI VERNON e ALEX ELMSLEY per il loro modo di pensare.

Quali i libri fondamentali in questo settore per potersi fregiare del titolo di prestigiatore, indicane almeno tre.

In lingua italiana, i libri del ROSSETTI sono ancora validissimi, poi il mio Trattato di tecnica cartomagica e le Lezioni di Arte Magica scritte con RAIMONDI. In lingua inglese: il TARBELL Course in Magic, la trilogia di FITZKEE, i libri di VERNON e SLYDINI.

Tutti gli statuti dei vari circoli hanno il binomio MAGIA = AMICIZIA/CORRETTEZZA, stabilendo addirittura un codice deontologico di comportamento; in realtà assistiamo costantemente al fenomeno opposto: INVIDIA, tra un esecutore e l'altro, IMMODESTIA, esecutori che si copiano l'un l'altro senza nemmeno riconoscere la paternità dell'effetto. CASE MAGICHE che riproducono e vendono senza permesso effetti di altri, CIRCOLI MAGICI che

dovrebbero tutelare e non tutelano, indica sinteticamente CAUSE, EFFETTI E RIMEDI.

Su questo argomento credo di aver già scritto molto. Le cause sono la mancanza di cultura e di conseguenza di idee. Gli effetti sono sotto gli occhi di tutti: miriadi di prestigiatori tutti uguali che eseguono gli stessi effetti nello stesso modo di quei pochi che hanno saputo crearne di nuovi o rinnovare quelli vecchi. I rimedi debbono iniziare dalla formazione del novello prestigiatore con l'inculcargli l'amore per lo studio, le norme di comportamento e i principi di base. E tutto ciò prima ancora dei giochi e delle tecniche.

Per finire, colpisci con la Z di Zorro i tre elementi peggiori della magia. Puoi indicare tre caratteristiche caratterologiche degli esponenti di questo mondo, indicare un effetto, un libro, un personaggio da mettere all'indice.

Gli elementi peggiori della magia sono sicuramente più di tre. Te ne citerò soltanto due: una cosa che mi manda in bestia è il modo di fare di buona parte dei neofiti che, appena letto un libro acquistato in libreria o in edicola (e sai bene cosa, per la maggior parte, si trova in commercio pubblico) o imparato alla meglio un gioco giapponese preso su una bancarella, pensa di essere un "mago" a conoscenza di arcani segreti e ostenta arroganza e spocchia, anche con gli altri appassionati. Nel mio lavoro di venditore magico, mi capita spesso di venire a contatto con soggetti del genere e, ben lo sanno coloro che frequentano il mio studio, da molto disponibile ad esaudire qualsiasi richiesta e a dare spiegazioni anche sui trucchi in vendita, divento chiuso e sbrigativo e spingo il potenziale acquirente a proseguire altrove nei suoi acquisti. Non sopporto questi atteggiamenti in chi potrebbe avere motivo di assumerli, figuriamoci in coloro che hanno appena appreso che esiste il falso pollice!
Un'altra cosa che non mi va giù è l'uso indiscriminato che alcuni fanno del "compare". Che differenza, tra l'impiego che ne faceva Annemann (paradossalmente, dichiarava che se voleva stupire qualcuno avrebbe coinvolto nell'imbroglio anche tutti gli altri presenti, ma sapeva "come" sfruttare il complice) e quello che ne sta facendo un ipnotizzatore televisivo il quale dimostra ad ogni sua esibizione di non avere la benché minima cultura in materia. Con l'uso, sfacciato e senza freni, di persone e personaggi preventivamente addestrate (si fa per dire), qualunque attore comico riuscirebbe ad avere un successo di pubblico di gran lunga superiore. Lavorare in questo modo, equivale ad un mentalista che "direttamente" fa pensare una qualsiasi cosa ad un suo complice, poi si concentra, e la rivela al pubblico.



Per anni Consigliere del C.M.I., eccolo a fianco del Presidente ALBERTO SITTA e di VINICIO RAIMONDI.

VIAGGIO NELL'IPERSPAZIO

L. DESIDERI

EFFETTO
Una carta scelta e messa rovesciata in un mazzetto, viaggia nell'iperspazio per ritrovarsi, sempre rovesciata, in un altro gruppo di carte tenuto da uno spettatore.

TECNICHE OCCORRENTI.
Doppia presa - Alzata multipla - Rovesciamento dell'ultima carta.

MODUS OPERANDI
Fate mescolare il mazzo, quindi prendetelo faccia in alto nella mano sinistra ed iniziate a deporre le carte sul tavolo mettendole una suil'altra.
Dopo che avete posato una decina di carte pregate uno spettatore di fermarvi a suo piacere e di prendere nota di quella che viene a trovarsi come prima carta del mazzo che avete in mano.
Eseguite una doppia presa rovesciando le due carte (quella vista e la seguente) faccia in basso sulle altre.
La tecnica più adeguata allo scopo è quella indicata col nome di "Doppia presa con l'indice destro" a pagina 76 del Trattato di Tecnica Cartomagica.
Posate la prima carta che avete sul mazzo sopra quelle faccia in alto sul tavolo, spingendola con il pollice della mano sinistra e voltando contemporaneamente la mano dorso al pubblico in modo che sia impossibile notare l'altra carta faccia in basso rimasta sul mazzo (vedi fig. 1).
Alla fine di questo movimento il dorso della mano sinistra sarà rivolto verso gli spettatori come pure il dorso del mazzo, mentre la faccia (coperta dalla carta scelta rovesciata) si troverà verso di voi.
Proseguite il movimento rotatorio della mano sinistra portandola con il dorso verso l'alto (vedi fig. 2) poi, con l'aiuto della mano destra tagliate il mazzo e completate l'alzata. portando così la carta scelta nel centro.
Consegnate questo mazzetto ad uno spettatore.
Prendete le carte rimaste faccia in alto sul tavolo, la prima delle quali è faccia in basso ed è creduta quella scelta, e, con l'alzata multipla, trasferitela all'ultimo posto.
Spostate tutte le carte verso di voi in modo che il lato corto esterno non oltrepassi il dito indice della mano sinistra che deve trovarsi accanto al medio della stessa mano.
Eseguite la conta col pollice destro separando dalle altre l'ultima carta.
Mantenendo la mano destra nella stessa posizione della conta col pollice, spostate tutto il mazzetto verso l'esterno, lasciando l'ultima carta nel palmo della mano sinistra (vedi fig. 3).
Portate il pollice destro sopra il mazzetto, in prossimità del lato corto esterno, ed aiutandovi con le altre dita della stessa

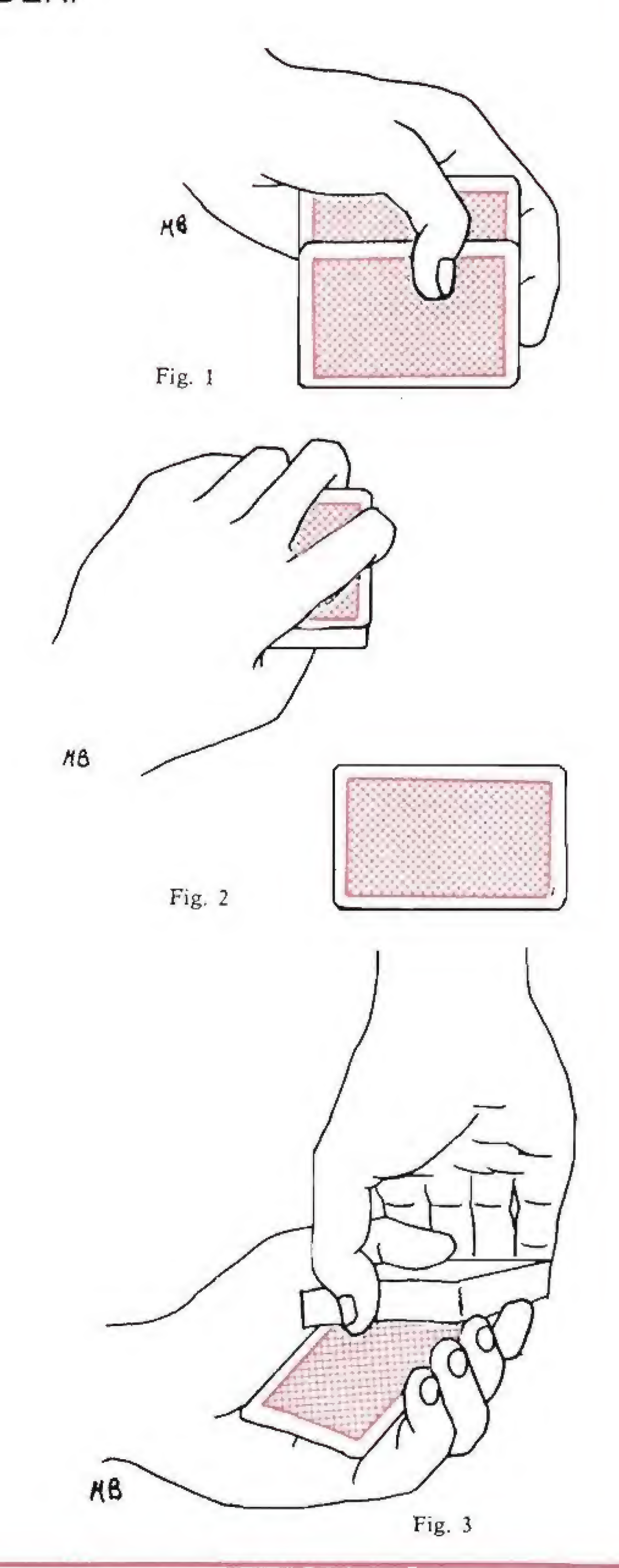
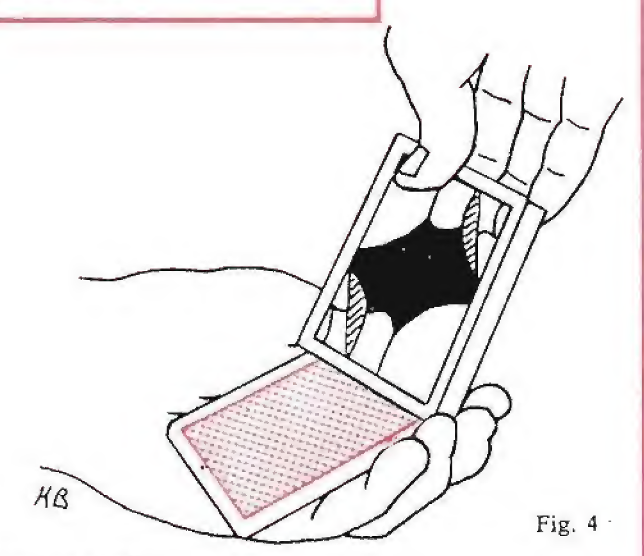


Fig. 1
Fig. 2
Fig. 3

mano, che metterete al di sotto, rovesciate le carte faccia in basso, facendo scorrere il lato corto interno delle carte sul dorso di quella che rimane nella mano sinistra (vedi fig. 4)
Durante questa operazione la mano sinistra deve essere leggermente inclinata con la palma verso di voi affinché non si noti la carta immobile.
Questo rovesciamento dell' ultima carta, che è lo stesso descritto a pagina 69 del Trattato, può essere ovviamente sostituito con altri metodi di vostra conoscenza.
Consegnate il mazzetto ad un altro spettatore e dopo aver ricapitolato quanto è stato fatto, comandate alla carta scelta di viaggiare invisibilmente da un mazzetto all'altro, facendo poi constatare l'avvenuto passaggio.


Fig. 4



LA CARTA XX SECOLO

Effetto
Una carta scelta da uno spettatore viene firmata e perforata con una di quelle piccole macchinette vendute nelle cartolerie, e che servono per bucare i fogli o le schede da inserire in un raccoglitore.
Questa carta viene rimessa nel mazzo e con un miscuglio accuratamente persa tra le altre.
Due Jokers presi dal prestigiatore subiscono la stessa sorte, e attraverso i buchi in essi praticati, vengono sospesi ad una piccola cordicella i cui capi sono tenuti da due spettatori.
Le due carte sono coperte con un fazzoletto e dopo l'operazione magica apparirà tra loro la carta precedentemente scelta e firmata.

Occorrente
Una piccola perforatrice acquistabile in qualsiasi cartoleria o nei grandi magazzini, che produca un foro di circa mezzo centimetro di diametro.
Una cordicella da tenda il cui diametro non superi quello del buco prodotto dalla perforatrice.
Una scatola di cera per orecchie, venduta in farmacia per proteggere contro i rumori. Questo prodotto (ne esistono di diverse marche, tutte ugualmente valide) si presenta sotto forma di palline avvolte nell'ovatta. Per usarle è necessario togliere la protezione, impastarle tra le dita, quindi applicarle come una comune cera da prestigiatori.
Un fazzoletto non trasparente.

Preparazione
Trattate con la cera il dorso di uno dei Jokers. Per ottenere una buona aderenza è sufficiente passare con una certa pressione la pallina sui quattro angoli della carta ed eventualmente al centro dei suoi lati.
Ponete il Joker come prima carta del mazzo.
Tenete presente che una carta preparata può durare diversi giorni, ma che è prudente rinfrescarla almeno qualche ora prima della vostra serata.

Modus operandi
Fate scegliere una carta ad uno spettatore, fatela firmare, poi prendete la perforatrice e tenendo la carta scelta dorso in alto, praticate un buco in prossimità di un angolo. E' necessario ricordare esattamente questa posizione, perché in seguito dovrete ripetere l'operazione sui Jokers nello stesso punto.
Riconsegnate la carta allo spettatore, sottolineando come sia difficile che esista un'altra carta simile alla sua, con un buco e la sua firma.
Mentre fate queste osservazioni tagliate il mazzo, completando l'alzata e attuando la separazione con il mignolo tra le due parti.
Tagliate il mazzo alla separazione, fate mettere la carta scelta sulla metà inferiore, poi copritela con quella superiore.
Eseguite un miscuglio nel cavo della mano, avendo cura di non disturbare il punto in cui si trova la carta scelta.
Spiegate ora che avete bisogno dei due Jokers: Voltate il mazzo faccia in alto, premendolo tra le dita in modo da far aderire la carta scelta al Joker il cui dorso è stato trattato con la cera. Cercate le due carte e mettetele faccia in alto sul tavolo: prima quella con la carta scelta attaccata sul dorso, poi l'altra. Lo spessore vi renderà facile riconoscere il Joker doppio dall'altro.
Facendo bene attenzione a non mostrare il dorso del Joker doppio, perché si potrebbe notare il foro della. carta scelta, prendete la perforatrice e fate un buco esattamente nello stesso punto. Potete maneggiare con tranquillità la doppia carta perché se la cera è stata bene applicata non ci sono possibilità che le due carte si separino.
Posate sul tavolo il primo Joker e ripetete la stessa operazione con il secondo.
Infilate la cordicella nei fori delle due carte, date i capi a due spettatori, e coprite il tutto con il fazzoletto.
Nel momento in cui sistemate la copertura, staccate la carta scelta dal Joker, quindi prendete il mazzo, eseguite una qualche fioritura verso il fazzoletto (uno scricchiolio, una fisarmonica, o ciò che credete più opportuno), fate dire il nome della carta scelta e dopo aver tolto il fazzoletto mostrate come si sia magicamente inserita tra le altre due.
Questo piacevolissimo effetto, che non ho mai visto eseguire è una creazione di TED ANNEMAN che la pubblicò nella sua rivista circa 55 anni fa.

PICCOLA CACCIA

EFFETTO

Due mazzi di carte, uno dal dorso blu e l'altro dal dorso rosso, vengono mescolati dal pubblico. I due Jokers del mazzo rosso sono inseriti faccia in alto da uno spettatore nel mazzo faccia in basso steso a nastro sul tavolo, in modo da imprigionare tra di essi una carta. Il prestigiatore ripete la stessa operazione con il mazzo blu e quando le due carte tra i Jokers vengono mostrate, risultano essere le stesse. L'effetto può essere eseguito con mazzi presi in prestito.

MODUS OPERANDI

Fate mescolare i due mazzi, quindi prendete il rosso, sventagliatelo con la faccia delle carte rivolta verso di voi ed estraete i due Jokers. Fate mescolare nuovamente il mazzo, poi stendetelo a nastro sul tavolo con le carte faccia in basso. Consegnate i due Jokers ad una spettatrice e pregatela di inserirli faccia in alto nel nastro, in modo che soltanto una carta faccia in basso si trovi tra loro.
Sottolineate come la scelta della carta da imprigionare sia del tutto casuale, in quanto nessuno conosce la disposizione del mazzo dopo il miscuglio. Tenete presente e fatelo capire alla vostra partner che i due Jokers devono rimanere sporgenti, inserite tra le altre solo per la metà della loro lunghezza.
Raccogliete le carte, chiudendo il nastro e facendo bene attenzione a lasciare i Jokers nella loro posizione sporgente rispetto alle altre.
Ponete il mazzo faccia in alto nella mano sinistra, i Jokers dalla parte del pubblico, e come per farli vedere ancora voltate il dorso della mano verso di voi.
Accingetevi con la mano destra a squadrare le carte, ponendo le dita di questa mano sul lato corto esterno dei Jokers ed il pollice sul lato corto interno del mazzo, ma senza toccarlo.
Iniziate a spingere le due carte alla pari delle altre esercitando una leggera pressione sul mazzo con le dita della mano sinistra. L'attrito tra i due Jokers e la carta tra loro inserita porterà quest'ultima a fuoriuscire leggermente dal mazzo dalla parte interna, dandovi così modo di dargli una rapida occhiata e prendere conoscenza del suo valore. Con il pollice della mano destra riportate immediatamente questa carta alla pari delle altre squadrando completamente il mazzo che depositerete faccia in basso sul tavolo.
Prendete ora il mazzo blu, mettetelo nella mano sinistra faccia in alto e dicendo che userete anche i Jokers dal dorso blu iniziate e sventagliate le carte verso destra, aiutandovi con la mano destra e tenendo le due mani con il dorso al pubblico che non potrà così vedere la faccia delle carte.
Il vostro scopo, oltre a quello dichiarato di estrarre i due Jokers, è ovviamente di cercare la carta uguale a quella scelta nel mazzo rosso; infatti, non appena questa capiterà sotto i vostri occhi spostate il pollice sinistro sul suo angolo interno sinistro e piegatelo decisamente verso l'alto.
Mettete i Jokers faccia in alto sul tavolo e date il mazzo nuovamente a mescolare.
Riprendete le carte, stendetele faccia in basso a nastro sul tavolo e con un' intensa concentrazione inserite i due Jokers ai lati della carta con l'angolo piegato, che non vi sarà difficile individuare.
Non resta ora che chiudere il nastro, squadrare le carte e metterle accanto a quelle rosse, con gli stessi movimenti usati in precedenza anche se non dovete questa volta eseguire nessuna mossa segreta.
Concludete il gioco mostrando come le due carte siano uguali. non senza aver prima ricapitolato quanto fatto, mettendo in evidenza in particolar modo i miscugli ripetutamente eseguiti dal pubblico

SPECCHIATEVI CON LA MENTE

Questo gioco, anzi questo esperimento perché così dovete chiamare ogni effetto di mentalismo, è eccezionale e vi darà modo se ben presentato di interessare il pubblico per tutta la sua durata, senza tempi morti e protraendolo anche per un periodo abbastanza lungo.
Non lasciatevi scoraggiare dalla apparente difficoltà di comprensione; probabilmente è colpa mia. E' importante comunque leggermi e rileggermi attentamente.
Presentate al pubblico tre cartoncini recanti scritti i nomi di tre prestigiatori italiani dei secoli scorsi. Uno per cartoncino.
Sul primo si leggerà BOSCO, sul secondo PINETTI, sul terzo FRIZZO. Spiegate brevemente di chi si tratta e tracciate un loro breve ritratto (non fate una biografia). Informate i vostri spettatori che tre di loro dovranno nel corso dell'esperimento assumere momentaneamente la personalità di uno di questi artisti, e che pertanto mentre voi vi allontanerete dalla sala i tre prescelti dovranno prendere a caso un cartoncino ciascuno, leggere il nome su esso scritto e riporlo in tasca.
L'uso dei tre spettatori può essere determinato dal caso, lanciando in sala tre palline da ping pong e chiedendo la collaborazione di chi le raccoglie. Ritornate presso il pubblico, sottolineate come nessuno, tanto meno voi, conoscete quale dei tre personaggi ciascuno spettatore rappresenta, e che il modo in cui è avvenuta la selezione tra gli astanti, garantisce l'assenza di accordi precedenti.
Ponete sul tavolo una dozzina di oggetti, tra quelli direte, tipici nell'uso dei prestigiatori e che pertanto venivano adoperati anche dai tre artisti in questione. Estraete poi dalla tasca altri tre cartoncini sui quali sono scritti i nomi dei tre maghi con accanto quelli degli oggetti che avete messo sul tavolo. Spiegate che ognuno dei vostri collaboratori dovrà concentrarsi su uno degli oggetti, ma che per evitare che più persone pensino la stessa cosa, avete predisposto degli abbinamenti, in modo che ognuno possa concentrarsi soltanto sull'oggetto descritto sul suo cartoncino accanto al nome del personaggio che rappresenta.
Distribuite i cartoncini e chiedete che ognuno prenda, dopo che nuovamente vi siete allontanato, l'oggetto che gli appartiene e lo metta in tasca.
Uscite dalla sala o semplicemente voltate le spalle, quindi ad operazione avvenuta ritornate tra il pubblico con in mano questa volta uno specchio, del genere ovale con cornice e ma-

nico. Pregate a turno i tre spettatori di fissare la loro immagine riprodotta nello specchio, ma cercando di vedere non con l'occhio fisico ma con quello della mente, cercando di raffigurarsi come il prestigiatore che la sorte gli fà rappresentare, mentre esegue un prestigio con l'oggetto che gli è stato attribuito.
Affermate di riuscire a percepire le onde mentali riflesse nello specchio quindi nel modo più drammatico possibile rivelate il personaggio rappresentato e l'oggetto conservato in tasca.
Veniamo ora alla spiegazione di questo mirabolante effetto che è una elaborazione di un gioco di EDDIE JOSEPH.
I tre cartoncini iniziali che chiameremo di identificazione, portano scritto su ciascuno il nome di uno dei maghi, e non hanno nessuna particolarità.
I tre che vengono presentati in un secondo tempo e che chiameremo di abbinamento, sono compilati nel modo seguente:

1
BOSCO—Carte
FRIZZO—Carte
PINETTI—Fazzoletto

2
PINETTI—Pallina
FRIZZO—Sigaretta
BOSCO-Pallina

3
FRIZZO—Sigaretta
BOSCO—Moneta
PINETTI—Fazzoletto

Sul retro del primo cartoncino segnate un piccolo punto che non sia molto visibile, ma che vi renda possibile di riconoscerlo. Sul retro del secondo fate due puntini; lasciate vergine il terzo.
Preparate un piccolo pezzetto di carta nel modo seguente:

A	B	C
6 Pf	**Fs**	**Bp**
7 Pf	**Bm**	**Fs**
8 Bc	**Fs**	**Pp**
10 Fc	**Bm**	**Pp**
11 Bc	**Pf**	**Fs**
12 Fc	**Pf**	**Bp**

Incollate questo schemino dietro lo specchio, e sappiate che le lettere maiuscole B, F, P, sono le iniziali di BOSCO, FRIZZO e PINETTI, mentre le minuscole poste subito accanto f, s, p, m, c, sono le iniziali di alcuni degli oggetti: fazzoletto, sigaretta, pallina, moneta, carta, e che quando dovrete divinare la personalità del mago rappresentato e dell'oggetto usato dovrete nascostamente leggere questo appunto per avere le informazioni necessarie.
Gli oggetti che metterete sul tavolo sono 9, ma soltanto 5 di essi sono importanti, gli altri hanno solo lo scopo di confondere le idee (del pubblico).
Procuratevi i seguenti "attrezzi": carta (da gioco), fazzoletto, moneta, pallina, sigaretta, corda, elastico, ditale, bacchetta magica (potete usare una matita).

Gli oggetti "importanti" sono i seguenti: carta, fazzoletto, moneta, pallina e sigaretta. Disponeteli sul piano del tavolo nel modo seguente numerandoli mentalmente come appresso indicato:

CARTA (1) FAZZOLETTO (3)

SIGARETTA (7)

PALLINA (6) MONETA (5)

E' bene, specialmente per i primi tempi, disporre gli oggetti sempre in questa posizione ricordando il loro numero, in modo che mettendo vicino ad essi altre cose che però non dovete considerare, non avrete difficoltà.
Unite anche gli altri "attrezzi" completando la disposizione:

CARTA	CORDA	FAZZOLETTO
ELASTICO	SIGARETTA	DITALE
PALLINA	BACCHETTA	MONETA

Naturalmente, quando vi troverete di fronte al pubblico, non dovrete mostrare di disporre gli oggetti seguendo un ordine prestabilito, ma casuale. Se questo non vi riesce, è meglio preparare la tavola in anticipo. Con la pratica, vi sarà poi possibile evitare questa disposizione.
Siete ora in possesso di tutti gli elementi necessari per il gioco, resta soltanto, ai fini esplicativi, indicare i tre spettatori con le lettere A, B, C, partendo da sinistra.
Iniziate a spiegare l'esperimento come già descritto, presentate i cartoncini di identificazione, allontanatevi mentre ognuno dei tre spettatori ne prende uno, lo legge poi lo intasca.
Mettete sul tavolo gli oggetti se non avete optato per la soluzione di prepararli prima, quindi mostrate i cartoncini di abbinamento, mescolateli poi con la scritta verso il basso distribuiteli, apparentemente senza un ordine preciso, in realtà dando allo spettatore "A " il cartoncino con un puntino, a "B" quello con due ed a "C " il terzo.
Allontanatevi nuovamente mentre ciascuno dei tre spettatori prende dal tavolo ciò che appartiene al suo personaggio, quindi quando queste cose sono state messe in tasca, avvicinatevi e con molta naturalezza date un'occhiata al tavolo senza darne mostra e cercate i due oggetti (dei cinque che abbiamo definito importanti) che sono rimasti.
Sommate insieme i numeri attribuiti ai due oggetti e tenete a mente il totale.
Prendete lo specchio, senza mostrare il lato sul quale avete incollato il pezzo di carta con la chiave del gioco e ponetelo di fronte allo spettatore "A" pregandolo di specchiarsi, ma di

cercare di vedere l'immagine del suo personaggio. Mentre questo avviene, simulate la solita concentrazione, e leggete le due lettere accanto al numero che avete in mente e che si trovano sotto la "A". La prima lettera, come abbiamo già detto, vi indicherà il personaggio rappresentato da "A" la seconda lettera l'oggetto che ha in tasca. Fate la vostra brava divinazione, poi passate allo spettatore "B", leggendo le due lettere accanto alle prime ma sotto "B". Proseguite nello stesso modo per "C ".
Comprendiamo come la spiegazione di questo effetto non sia forse tra le più chiare; cerchiamo perciò di aiutarvi con un esempio.
Supponiamo che lo spettatore "A" abbia preso il cartoncino con il nome di BOSCO, " B" quello col nome di PINETTI e "C" quello con FRIZZO. Alla distribuzione dei cartoncini col nome degli oggetti, quello con un puntino (il numero 1 della nostra tavola), andrà a Bosco quello con due puntini (il numero 2) a PINETTI e l'ultimo (il 3) a FRIZZO.
Il primo spettatore "A" vedrà che chiamandosi BOSCO dovrà prendere la carta, il secondo "B" essendo PINETTI il fazzoletto ed il terzo "C" impersonando FRIZZO, la sigaretta.
Se avete seguito le nostre parole controllando i cartoncini stampati più indietro nel testo, vi sarà tutto chiaro. A proposito dei cartoncini, tenete presente che vanno preparati senza il numero d'ordine che noi vi abbiamo apposto soltanto a scopo esplicativo.
Tornando al nostro esempio guardando sul tavolo vedrete che saranno rimasti sul tavolo la pallina e la moneta che hanno rispettivamente il numero 6 ed il 5. Sommati insieme questi numeri danno 11.
Guardando a lato del numero 11 sullo schema chiave vedrete sotto la A le lettere Bc che significano BOSCO e carte: personaggio e oggetto dello spettatore "A". Sotto la B troverete Pf cioè PINETTI e fazzoletto per lo spettatore "B" ed infine sotto C vi saranno Fs che stanno a significare che lo spettatore "C" è FRIZZO e ha preso la sigaretta.
La lunghezza di questa descrizione e la sua apparente difficoltà scoraggeranno probabilmente circa il 99 per cento dei nostri lettori. Consigliamo gli altri di impadronirsene bene perché aggiungeranno al loro repertorio una gemma.

UN FANTASMA SEMPLICE

EFFETTO

Due carte scelte a caso da due spettatori in un mazzo dal dorso rosso, vengono ritrovate dal prestigiatore; la prima per mezzo della telepatia, la seconda attraverso l'osservazione del dorso che è l'unico blu.

PREPARAZIONE

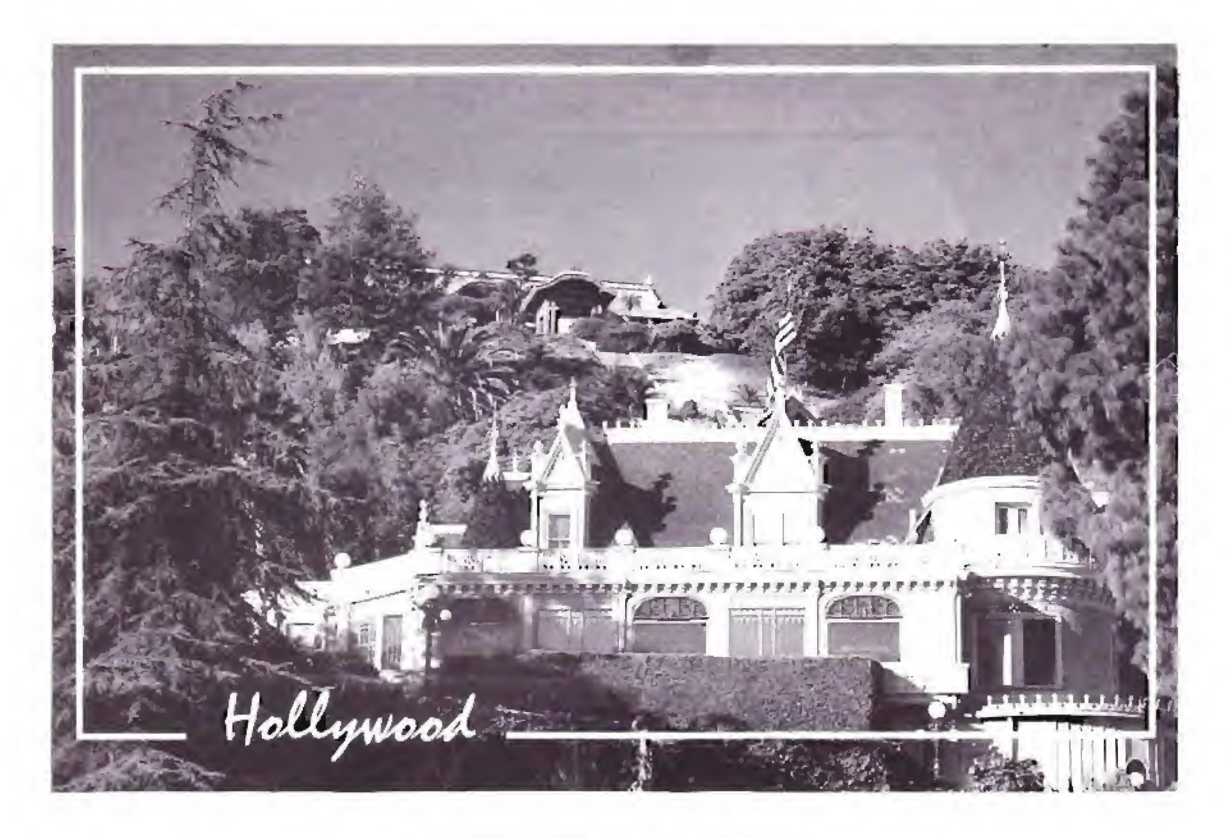
Togliete dal mazzo rosso una carta qualsiasi, ad esempio il 5 di cuori e sostituitela con la stessa carta presa da un mazzo blu. Ponete questo 5 di cuori blu al 15° posto dal fondo.

MODUS OPERANDI

Eseguite un falso miscuglio che non modifichi la posizione della carta blu e che non renda possibile agli spettatori di vederne il dorso.
Mettete il mazzo di carte sul tavolo faccia in basso e pregate una spettatrice di prendere da sopra un piccolo gruppo di carte.
Rovesciate il mazzo faccia in alto e fate ripetere la stessa operazione ad uno spettatore.
Chiedete ai due vostri aiutanti di contare nascostamente le carte prese e di tenere a mente il loro numero.
Iniziate a formare un mazzetto prendendo le carte una ad una dalla cima del mazzo che si trova tuttora faccia in alto, numerandole progressivamente a voce alta.
La spettatrice dovrà ricordare la carta che porta il numero uguale a quello da lei tenuto a mente (uguale al numero di carte prese).
Proseguite fino ad aver formato un mazzetto di 14 carte (sempre faccia in alto).
Prendete il mazzetto delle carte contate e mettetelo sulla faccia del mazzo.
Iniziate nuovamente a formare un mazzetto, numerando sempre le carte come prima, e chiedendo questa volta allo spettatore di ricordare la carta corrispondente al suo numero. Anche per lo spettatore contate 14 carte.
Prendete il mazzo, rovesciatelo faccia in basso, nella mano sinistra, e su di esso, faccia in basso ponete il mazzetto delle 14 carte.
Fatevi dare il gruppo di carte della spettatrice e mettetelo sul mazzo, quindi mettete il tutto sulle carte dello spettatore.
Voltate il mazzo faccia in alto e apritelo a nastro sul tavolo da sinistra a destra.
Fate pensare alla spettatrice la carta scelta, e dopo un po' di scena estraete la sua carta che si troverà al 15° posto da sinistra (cioè dalla cima del mazzo).
Chiudete il nastro, voltate il mazzo faccia in basso e riapritelo sul tavolo mostrando come vi sia una sola carta di colore blu.
Chiedete il nome della carta scelta dallo spettatore e fate constatare come sia propria quella così casualmente scelta.

THE MAGIC CASTLE DI HOLLYWOOD

C. BERCANTAL



IL MAGIC CASTLE DI HOLLYWOOD

PREMESSA:

I Sigg. CLAUDE e NICOLE BERCANTAL hanno l'abitudine di trascorrere l'intero periodo invernale (ottobre-aprile) in California. Da molti anni, come tanti amici Lettori, conosco questa stupenda coppia che trascorre, poi, il rimanente periodo dell'anno in Svizzera e incontrandomi con loro alla FISM 1991 ho espresso il desiderio di avere un quadro aggiornato ed attuale del MAGIC CASTLE.

Particolare non trascurabile che la loro abitazione californiana è di fronte a tale incantevole magico posto. Ed ecco qui di seguito, puntuale nella promessa, la traduzione fedele del reportage inviato.

REPORTAGE:

Grazie ai prestigiatori VICTOR & CAROLYNE TRASK fin dal 1963 abbiamo potuto scoprire un MAGIC CASTLE nascente. La sua nascita è dovuta essenzialmente alla famiglia LARSEN.

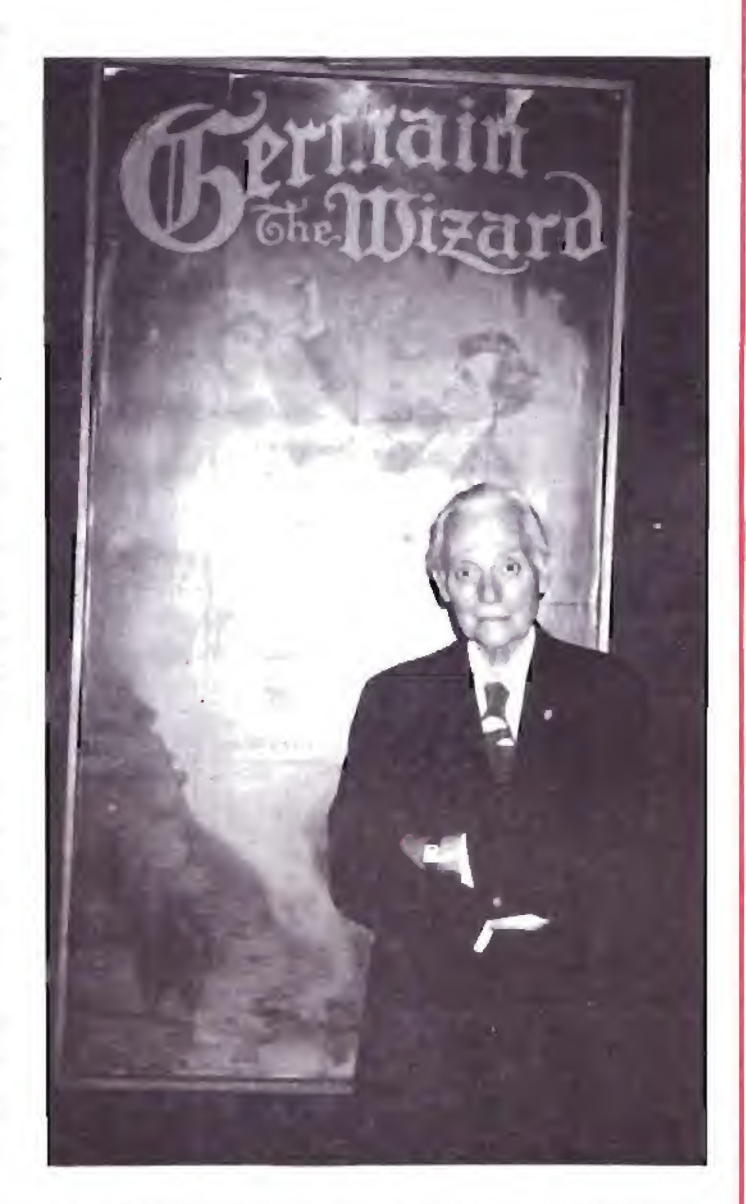
M. WILLIAM LARSEN, membro di un Club di prestigiatori LOS MAGICOS, un Club molto riservato ne aveva già concepita l'idea nel 1930. Ma ahimè! alla sola età di 48 anni, nell'anno 1953, lasciò questo mondo e GERRIE, sua moglie, aiutata dai suoi due figli WILIAM Jr. (nato nel 1928) da tutti conosciuto con il nome di BILL e suo fratello MILT (nato nel 1931) scoprirono in HOLLYWOOD una proprietà conosciuta con il nome di "CHATEAU FRANCAIS" di stile gotico rinascimentale che poteva benissimo adattarsi a ricevere i prestigiatori di tutto il mondo intero.

Il MAGIC CASTLE è un Club privato di prestigiatori professionisti e non, che conta più di 2000 soci iscritti regolarmente e appartenenti a 24 nazioni. Ben inteso che gli americani costituiscono il gruppo più numeroso. THE ACADEMY OF MAGICAL ART nata con 150 soci ne conta oggi più di 6000.

I non prestigiatori professionisti possono divenire membri associati versando una somma di 800 dollari ed una quota annua di 220 dollari.

Questo permetterà loro di frequentare il Club invitando degli amici a mangiare nel ristorante, di dissetarsi in uno dei nume-

rosi bar ma sopratutto di assistere agli spettacoli in uno dei numerosi teatri distribuiti in tutto l'immobile.
C'è, ovviamente, un teatro riservato al close-up che può contenere una trentina di persone in cui lo spettacolo si svolge ogni ora dalle 19,30 alle 21,30 con un prestigiatore e dalle 22,30 alle 24,30 con un altro prestigiatore. Un altro teatro è riservato alla magia da scena e si chiama "parlatorio" e svolge spettacoli con un prestigiatore 3 volte, con un'ora di intervallo e, poi, ancora tre volte con un altro prestigiatore.
Il teatro principale è denominato "Palazzo della Prestidigitazione" ha 154 posti e gli spettacoli sono presentati ogni sera alle 20,30, alle 22 ed alle 23,15.
In un mini-teatro sistemato nel sottosuolo una ventina di persone possono assistere durante la serata a della magia di close-up spesso presentata da prestigiatori di passaggio. Accanto un altro locale è destinato, tutte le sere, a dei prestigiatori che generalmente presentano giuochi di carte. Infine un grande numero di tavoli disposti nell'intero fabbricato consentono a chiunque di presentare un effetto.
Per assistere a tutti questi spettacoli non è consentito prenotare posti e il primo che arriva si siede dove vuole. Dietro il bar principale si può vedere ed ascoltare l'invisibile IRMA. Vedrete un piano a coda ed un seggiolino. I visitatori si rivolgono alla invisibile pianista e le chiedono qualsiasi motivo che IRMA interpreterà immediatamente. D'altro canto se non si vede IRMA si vedranno i tasti del piano abbassarsi per interpretare le melodie richieste.
Ma ci sono ancora altre gags magiche: come lo sgabello del bar che si abbassa impercettibilmente, una tavola rotonda dove il piano gira e quindi le consumazioni si spostano o una cabina telefonica ove vedrete il vostro scheletro che telefona e tante altre ancora.
Relativamente alla sala da pranzo 12 persone possono noleggiare la «HOUDINI ROOM» ove possono mangiare in privato e avere a disposizione per l'intera durata del pasto un prestigiatore che li diverta.
Solo i Soci iscritti regolarmente al Club, hanno accesso alla ricchissima biblioteca. Per mantenere il decoro il Club esige dai suoi visitatori giacca e cravatta per gli uomini e abito decente per le signore.
I prestigiatori visitatori non hanno alcuna difficoltà a visitare il MAGIC CASTLE se possono esibire una tessera dalla quale risulti l'appartenenza ad un club di prestigiatori.
Purtuttavia l'entrata non è consentita ai minori di 21 anni ed è consigliabile alle persone di aspetto giovanile di munirsi di un documento d'identità.
E bene sapere che per mangiare nella sala da pranzo è assolutamente indispensabile una prenotazione: ma è sempre completa.
Il ristorante è aperto la domenica per un "sunday brunch" riservato esclusivamente alle famiglie e ai loro bambini. E' questa la sola volta che è consentito l'ingresso a persone al di sotto dei 21 anni.
Il venerdì a mezzogiorno c'è una particolarità: i soci, le loro famiglie e amici possono partecipare al pranzo in tenuta rilassata. Un mini-spettacolo magico rallegrerà i pranzi del venerdì e della domenica. Una volta sul luogo noterete anche, con piacere, che i prezzi richiesti sono veramente accessibili.
Questa estate verrà poi inaugurato un museo nel quale i visitatori potranno accedere direttamente dal 1° piano del castello. Tra l'altro vi sarà un teatro adibito alle sole conferenze magiche, un video con schermo gigante e un altro bar. E là, poi, che saranno sistemate le due biblioteche: una relativa alle Arti di music-hall, commedia, comicità, musica popolare canzonette ecc... e l'altra come già detto, per i soli prestigiatori.



BILL LARSEN, il grande animatore e patron del MAGIC CASTLE in una recente immagine in una delle sale di questo locale unico al mondo.

A tutti Voi che passerete per LOS ANGELES consiglio di non mancare di consacrare una serata al MAGIC CASTLE a HOLLYWOOD. E' unica nel mondo intero.

a cura di F. RICCARDI



CLAUDE e NICOLE BERÇANTAL

BILL LARSEN E IL MAGIC CASTLE

A. COLOMBINI

Il MAGIC CASTLE era BILL LARSEN e BILL LARSEN era il MAGIC CASTLE. BILL è scomparso, stroncato non so da quale male e non mi interessa molto. Personalmente interessano più le persone delle loro dipartite. Pur avendo lavorato al MAGIC CASTLE due volte per un totale di un mese, ho visto BILL soltanto per pochissime volte, purtroppo allontanato, da quel posto memorabile, dalla sua malattia che durava ormai da anni. Quindi non ho mai avuto occasione di conoscerlo a fondo. Conosco meglio il figlio DANTE.
Quello che aveva costruito assieme al fratello MILT lo conosco un pò meglio, vale a dire il MAGIC CASTLE. Descrivendo il "castle" forse si capisce BILL... o forse no, ma posso parlare solo di cose che conosco e BILL, come ho già detto, l'ho conosciuto solo superficialmente. Mi ha dato, tuttavia, l'impressione di una persona gentile e molto "dolce", vulnerabile, a dispetto del mondo in cui viviamo., forse un "fuori tempo", pronto al sorriso e alla tenerezza. E' questa l'impressione avuta della mia "andata" al CASTLE in quel di Las Vegas e pareva entusiasta di avere un italiano nel suo "regno".
Mi disse anche (non so come sapeva questo!): "...so che sai suonare la chitarra. Perchè non la porti così ci facciamo due cantate?!?".
Il MAGIC CASTLE (almeno per quanto mi riguarda) è impossibile da descrivere. Il MAGIC CASTLE va VISSUTO. E' un pò come il commissario Maigret, che non aveva metodo, che RESPIRAVA le sue indagini, i posti in cui esse si svolgevano. Il MAGIC CASTLE è lo stesso, devi entrarci, devi respirare l'aria che in esso circola per capire l'atmosfera strana, unica, a volte malinconica, a volte euforica che impregna i vecchi mobili, i quadri polverosi e i tavoli "verdi" di close-up che hanno visto centinaia di maghi.
Non credo di essere in grado di poter descrivere fedelmente ciò che ho provato la prima volta. Ho rischiato comunque l'uso di un pannolone!!!! tanto ero emozionato! Ma poi ti rendi conto che è un posto...... nel senso che i maghi "residenti" (che sono sempre presenti) i maghi visitatori (e sono presenti quotidianamente) ti aiutano e ti mettono a tuo agio. Sono persone cordiali ed affabili. Non si potrebbe chiedere di meglio. Il pubblico del CASTLE è particolare. E' UNICO! persone gentili, cordiali, che ti ringraziano alla fine per aver dato loro un pò di felicità e che non ti chiedono mai...."come hai fatto" (a differenza del pubblico italiano. Ci sarebbe tanto da dire riguardo a questo, ma forse sarà tema di un mio prossimo articolo).
Ma io mi dilungo e vado fuori argomento. Questa mia voleva essere soltanto un ricordo di BILL. Una persona che mi ha aiutato a farmi amare in un paese, che devo dire il vero, amo e nel quale andrei volentieri ad abitare..... chissà!
Ciao BILL. Ho suonato una canzone per te l'altra sera!
Le stecche prese dimenticale e ricorda invece l'intenzione.
Chissà, forse riuscirai ancora ad ingaggiarmi in futuro in un MAGIC CASTLE.... celestiale... con DAI VERNON, MARLO........ e tanti altri.

BILL LARSEN

A. PAVIATO

Sono molti i personaggi famosi del nostro settore scomparsi in questi ultimi anni, ed ognuno di loro ha segnato in un modo particolare la storia della nostra arte.

Pensare a BILL LARSEN significa per me e, sono certo, per molti ricordare il MAGIC CASTLE.
Quando ho avuto modo di recarmi ad Hollywood, la prima volta nel 1984, ho trovato in LARSEN una persona molto cordiale e con un grande senso dell'ospitalità: in quella occasione fui ricevuto al MAGIC CASTLE da lui stesso il quale, poi, incaricò una persona che, specificatamente, si prese cura di farmi visitare il locale e di condurmi al momento giusto a tutti gli spettacoli che si svolgono continuamente dalle 20 alle 24, circa ogni 20/25 minuti.
Credo si possa dire che BILL LARSEN ha il merito di aver saputo raccogliere l'eredità lasciatagli dal padre e di essere stato capace di far crescere questa che oggi è una istituzione, nel mondo della magia, di evidente portata culturale ed il cui effetto sopravviverà a lungo nel tempo.
Quando penso a questo, mi ricordo che mi fu raccontato come il MAGIC CASTLE fosse, all'inizio, poco più di un piccolo bar, e certamente non assomigliava per nulla al complesso articolato ed attivo che si può visitare oggi.
Altro notevole contributo di LARSEN alla nostra arte è l'aver continuato ad essere editore di GENII. La rivista è modernissima nella forma e nel contenuto tuttavia, leggendola, non si può fare a meno di "sentirne" il valore storico.
Implicito in questi tutti successi è la capacità dell'uomo di saper riconoscere le persone di talento e di saperle valorizzare.
Il MAGIC CASTLE e GENII sono stati gli strumenti che LARSEN ha usato per raggiungere questo obiettivo, offrendo a migliaia di prestigiatori più di una opportunità per crescere: e di talenti il MAGIC CASTLE ne ha rivelati molti, come testimonia la considerazione in cui è tenuta oggi, nel mondo, la prestigiazione americana.

UN LIBRO DI TROPPO

G. P. ZELLI

L'editoria magica di lingua inglese ha assunto,in questi ultimi anni, degli aspetti decisamente nuovi.
Fino agli anni cinquanta la pubblicazione di libri era relativamente rara ma comunque abbondante se confrontata con quella di libri francesi e tedeschi (per non parlare dei libri italiani o spagnoli).
Vi erano delle opere fondamentali come Greater Magic e il TARBELL, alle quali seguirono Stars of Magic, i libri di GANSON e il RICE, tanto per citare le più diffuse.
Oltre a queste ed a quelle già pubblicate nella prima metà del secolo ogni anno comparivano almeno tre o quattro libri molto importanti, spesso dedicati alla cartomagia. Precursore illustre era stato, in lingua italiana, CARLO ROSSETTI con Magia delle carte.
Negli anni successivi vi fu poi un aumento di libri monotematici, dedicati a giuochi da eseguire con un oggetto o con un attrezzo. Comparvero così le enciclopedie delle corde, dei piccioni, delle sigarette, delle monete, molto spesso in più volumi.
Devo dire che nella quasi totalità dei casi si è trattato di opere molto accurate, scritte da persone competenti, esaurienti e complete.
Per fare un paragone con l'editoria italiana dovrei citare le opere di Padre CIMO' che purtroppo non hanno mai incontrato il mio favore perchè la nota incompetenza dell'Autore lo portava a copiare malamente, seppure citando la fonte, altri libri stranieri con traduzioni approssimative e con discutibili scelte.
Ma per tornare ai libri in lingua inglese, negli ultimi anni stiamo assistendo ad un fenomeno nuovo: molti libri di recente pubblicazione non prendono lo spunto da un oggetto (ad esempio le monete) o da un genere di prestigiazione (ad esempio il mentalismo).
Oggi si scrivono libri su una nuova tecnica o su una modifica di una mossa o di un effetto.Compaiono così dei bellissimi libri (da un punto di vista grafico) il contenuto dei quali è solo il frutto di una ricerca puntigliosa di tutte le varianti di una mossa o di tutti gli effetti ottenibili con una tecnica.
Vista la frequenza con la quale gli editori ci propongono questi libri e visti i loro prezzi è da presumere che il mercato sia vasto e appetibile. Dubito però che questo tipo di libri sia veramente utile, facendo eccezione per quei pochi lettori realmente interessati a quella tecnica.
C'è poi il rischio di inflazionare il mercato librario con queste opere interessanti da un punto di vista ipertecnico ma di scarso rilievo pratico, distogliendo i principianti o i più giovani dall'acquisto di altri libri fondamentali e formativi .
Questi Autori potrebbero scrivere un buon articolo su un'importante rivista magica internazionale al posto di un libro esasperatamente dilatato su un solo argomento.Forse lo fanno per vanità o forse vi è una operazione editoriale bassamente commerciale.
In ogni caso le conseguenze possono essere importanti per coloro che iniziano o da poco hanno iniziato ad interessarsi di prestigiazione. L'ignoranza delle tecniche di base di "tutte" le branche della magia è quanto di peggio possa capitare al principiante e ai suoi occasionali spettatori.
Se la prestigiazione fosse un normale hobby o lavoro sarebbe ovvio iniziare apprendendo i primi rudimenti per poi affinare le conoscenze con il tempo,come accade in tutti gli hobby, le arti, i mestieri e le professioni.
Ma questo non accade nella magia. Presunzione o anormalità?

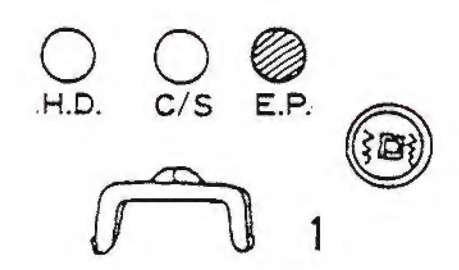
AUGURI DI BUONA PASQUA
AI NOSTRI AFFEZIONATI LETTORI
DA PARTE DI TUTTA LA REDAZIONE
DI QUI MAGIA

LE MONETE MISTERIOSE

S. FUKAGAWA

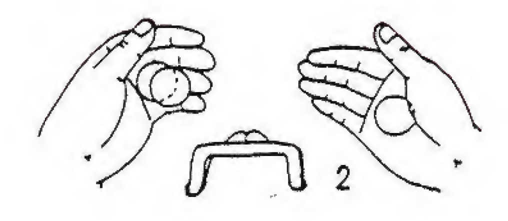
EFFETTO
Il prestigiatore produce due mezzi dollari dall' armatura di metallo di un borsellino. Le due monete viaggiano da una mano all'altra. Poi si tramutano in due pennies inglesi e passano dalla tasca alla mano. Dopo qualche altra trasformazione apparirà una grande moneta cinese.

MATERIALE
Avete bisogno per questa routine di un mezzo dollaro, di un penny inglese, di una moneta rame/argento, di una grande moneta cinese (5 cm. di diametro), di un'armatura metallica di un borsellino e di un tappeto da close-up (F ig .1).

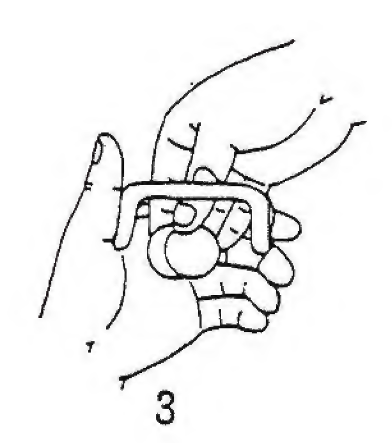


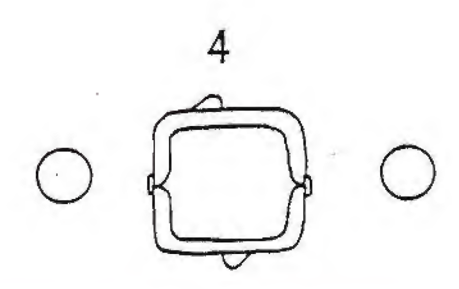
H.D. = mezzo dollaro
C/S = rame/argento
E. P. = penny

PREPARAZIONE
Il mezzo dollaro e la moneta rame/argento (parte argento rivolta alle dita) sono tenute con l'impalmaggio alle dita nella mano sinistra.
Il penny inglese è tenuto impalmato, nella maniera classica, nella mano destra. La grande moneta cinese è nella tasca sinistra della giacca. L'armatura del borsellino è messa sul tavolo (Fig.2).



ESECUZIONE
Prendete l'armatura con la mano destra e mettetela nella mano sinistra nella posizione di produzione da un comune borsellino. La mano destra apre l'armatura e ne escono due mezzi dollari (Fig.3).
Mettete la moneta rame/argento sul tavolo verso la destra mentre il vero mezzo dollaro è messo a sinistra sul tappeto a una distanza di 20 cm. Aprite l'armatura bene a piatto e mettetela al centro tra i due pezzi (Fig.4).
La mano destra prende il mezzo dollaro e fa un falso deposito nella mano sinistra. In realtà, lo mettete all' impalmaggio delle dita nella mano destra. La mano sinistra si chiude come se tenesse la moneta (Fig. 5).
Prendete il pezzo rame/argento tra il pollice e l' indice della mano destra e chiudete leggermente questa mano a pugno. Allontanate le due mani e rilasciate la moneta rame/argento cadere nel pugno destro: suonerà con un rumore secco metallico contro il mezzo dollaro che si trova nascosto (Fig 6).
Aprite la mano sinistra e mostrate che è vuota. Depositate la moneta rame/argento con la mano destra, a destra dell' armatura del borsellino mentre la mano sinistra deposita il mezzo dollaro a sinistra (Fig.7).
Prendete il mezzo dollaro nella mano destra e fate un falso deposito nella mano sinistra. In realtà, lanciate il penny nella mano sinistra che si chiude subito, e tenete il mezzo dollaro all'impalmaggio classico nella mano destra (Fig.8).

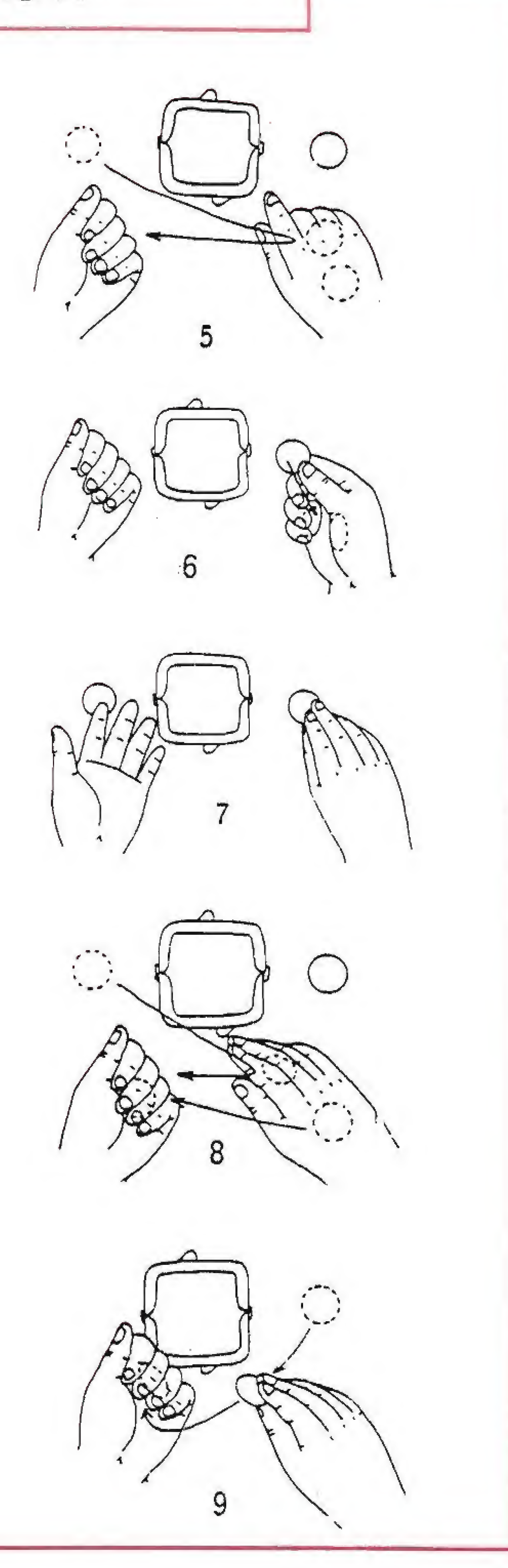


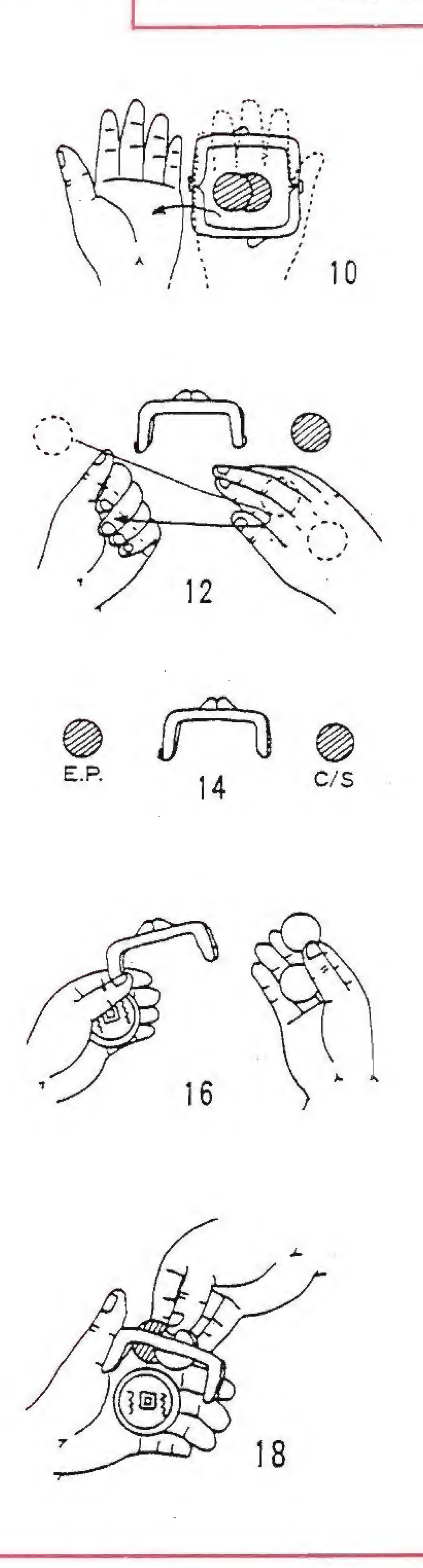


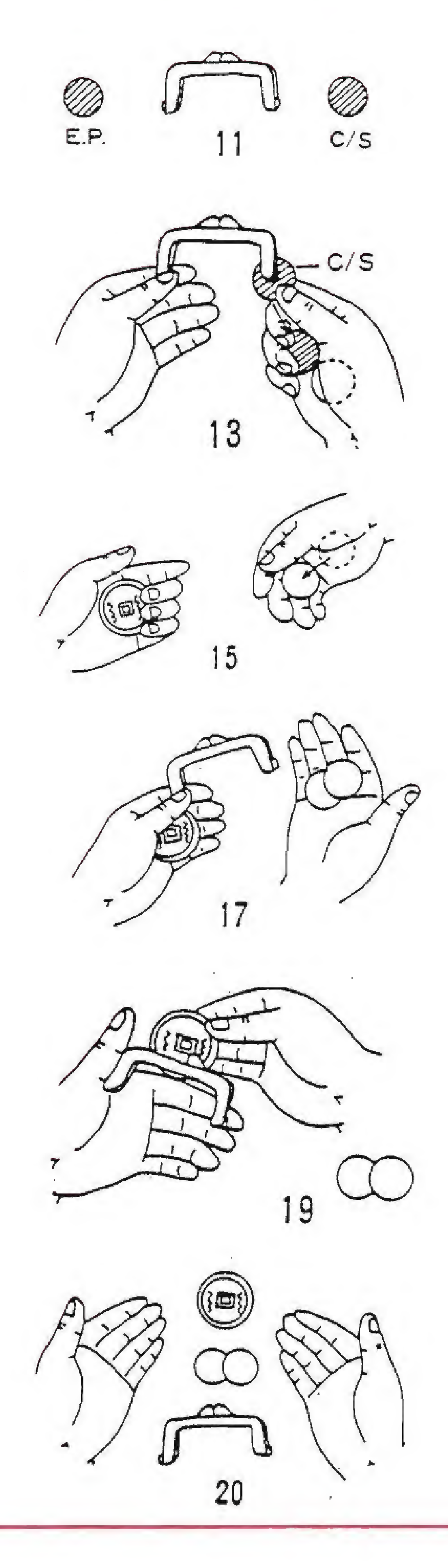
MICROMAGIA

Prendete la moneta rame/argento con la mano destra (lato argento visibile) e lasciatelo cadere nel pugno sinistro che è leggermente aperto (Fig. 9).
Rigirate la mano sinistra, palmo in aria e apritela, andando a colpire l'armatura grande aperta.
Sollevate la mano e mostrate i due pennies al posto dei due mezzi dollari (Fig. 10).
Mettete la moneta rame/argento a destra dell'armatura e il vero penny a sinistra. Riprendete l' armatura, richiudetela e mettetela sul tavolo tra i due pezzi (Fig.11).
Prendete il penny nella mano destra e fate un falso deposito di questo nella mano sinistra.
In realtà la mano destra lo tira indietro all'impalmaggio delle dita, la mano sinistra si chiude facendo sembrare di tenere la moneta che voi fate supporre mettere nella tasca sinistra della vostra giacca. Fate uscire la mano sinistra dalla tasca e mostrate che è vuota (Fig.12).
La mano destra prende, con il pollice e l'indice, la moneta rame/argento e si chiude a pugno.
Prendete l'armatura con la mano sinistra e battete la moneta rame/argento. Poi lasciate cadere il pezzo rame/argento sul penny nascosto nella mano destra (Fig.13).
Rimettete l'armatura tenuta nella mano sinistra al centro del tappeto. Fate uscire dalla mano destra i due pennies. Il pezzo rame/argento è posato a destra e l'altro pezzo è messo a sinistra dell'armatura (Fig.14) Prendete nella mano destra il penny che si trova sul lato sinistro e mettetelo nella mano sinistra che richiudete. Depositate il penny nella vostra tasca sinistra. Dal momento in cui la vostra mano sinistra è nella tasca, mettete segretamente la moneta cinese all'impalmaggio delle dita.
Trasferite la presa del mezzo dollaro nella mano destra, dall'impalmaggio classico a quello delle dita (Fig.15).
Prendete nella mano destra la moneta rame/argento tra l'indice lato rame e il pollice sull'altro lato. Girate la mano e sollevatela in modo che le dita puntino verso l'aria, mostrate che la moneta è un penny. Poi prendete l'armatura nella mano sinistra (Fig.16).
Servitevi dell'armatura per tenere il penny nella mano destra la quale, poi, libera la sua presa su di esso e la lascia cadere sul mezzo dollaro che è all'impalmaggio delle dita in questa mano. Dolcemente aprite la mano e mostrate che, adesso, avete due mezzi dollari. Posateli sul tavolo.
Dite "Ora, la situazione è la stessa dell'inizio". Tenete l'armatura nella posizione di produzione. Apritela e provate a metterci i mezzi dollari, ma questi urteranno contro il pezzo cinese (Fig.18).
"C'è qualcosa là dentro" dite voi. Riposate i mezzi dollari sul tavolo. Poi producete la moneta cinese dall'armatura con l'aiuto della mano destra (Fig.19).
Gettate il pezzo cinese sul tavolo. Richiudete l'armatura e posatela sul tavolo. Mostrate le due mani vuote (Fig.20).

a cura di F RICCARDI




10
12
E.P.
14
C/S
16
18


E.P.
11
C/S
C/S
13
15
17
19
20

UNO SCAMBIO SEDUCENTE

P. HARRIS

PREMESSE

Si tratta di un principio molto divertente che permette di scambiare un asso piegato in una carta ordinaria durante una dimostrazione di "21".

Questa routine, presentata da PAUL durante la sua conferenza, esce dai sentieri battuti per la sua originalità.

Una mano di due carte che totalizza sedici si muta sulle dita di uno spettatore in un perfetto "Blackjack" cioè un fante e un asso totalizzando "21". Non ci sono grosse difficoltà tecniche, provatelo e lo adotterete.

SP!EGAZIONE

1) Sortite palesemente dal mazzo un fante, un sei e un asso. Ponete le tre carte come mostra la Fig. 1.

Il mazzo è messo da parte. Tenete le 3 carte pareggiate, nella mano sinistra, faccia in basso nella posizione di distribuzione. Prendetele nei loro lati corti con la mano destra (mano al di sopra delle carte)... il pollice sinistro "pela" la prima carta del mazzo mentre le dita destre portano via le due carte da sotto come una sola. Mostrate la faccia di questa doppia carta come essere un asso (Fig. 2), poi riposatela, faccia in basso, sulla carta rimasta nella mano sinistra.

Questa levata doppia è un po' "azzardata" ma molto efficace.... richiede giusto un po' di sangue freddo.

2) Spostate la carta superiore dal mazzo (il 6) per prenderla nel suo lato superiore destro, tra l' indice destro sopra e il pollice destro sotto.

Le due altre carte sono posate, faccia in basso, sul tavolo con la mano sinistra.

3) Girate la carta in modo che la sua faccia sia verso il tavolo, e che i suoi lati più lunghi siano paralleli al vostro corpo. L'angolo tenuto dal pollice e l' indice è divenuto adesso il lato interno destro della carta (Fig. 3).

4) La mano sinistra arriva sulla carta, palmo verso l'aria e piegato nel senso longitudinale pressando i due angoli grandi l'uno contro l'altro con il pollice di un lato e le dita dell'altro. L'angolo, interno destro resta stretto tra il pollice e l' indice destri durante questa piegatura. Resterà così diretto verso voi, faccia in alto, e nascosto al pubblico dalle vostre dita destre e il resto dalla carta piegata (Fig. 4).

5) Mantenete il pollice destro contro quest'angolo rigirato, mentre le dita destre passano per di dietro per afferare la carta lato al pubblico (Fig. 5). Pressate l'uno contro l'altro pollice e dita della mano destra per schiacciare la piegatura della carta. Il pollice destro se ne avvantaggia per piegare completamente l'angolo rigirato contro la carta. Le dita sinistre finiscono di schiacciare il resto della piegatura mentre il pollice destro schiaccia segretamente l'angolo "index" rigirato.

6) Piegate di nuovo in due la carta nel senso della lunghezza, la parte superiore viene sulla parte inferiore, cioè la piegatura si fa verso l'avanti, lato al pubblico. In questa maniera, l'angolo rigirato resta nella posizione dietro la carta piegata (Fig. 6).

7) Prendete la carta così piegata tra il pollice e le dita della mano sinistra .

8) Mettete assieme con la mano destra le due carte posate faccia in basso sul tavolo.

9) Tenete queste due carte poste a ventaglio, faccia verso di voi, negli angoli inferiori destri tra il pollice e l' indice destri. La carta superiore è spostata verso sinistra, di un centimetro, circa. Piegate la faccia (asso, fante) verso di voi.

10) Mantenete la mano destra immobile, mentre le dita sinistre mettono apertamente la carta piegata contro il dorso della coppia di carta. Sotto copertura di questa azione, fate scivolare l' angolo superiore sinistro dell'asso nella "tasca" creata giusto sotto l'angolo segretamente rigirato. L' angolo superiore sinistro del fante viene allora a mettersi sulla parte destra dell'angolo "index" piegato. Aiutati dal pollice e dalle dita della mano destra aggiustate leggermente le carte, alfine che appaiono come un fante e un 6 posati su una carta piegata. Valutate il risultato e abbiate una simpatico pensiero per me (Fig. 6,7,8,9).

11) Girate la mano sinistra, palmo verso l'aria, per mostrare la situazione al pubblico.

12) Girate lentamente la carta faccia in basso e domandate ad uno spettatore di posare un dito sulla coppia fante/sei. Mantenete la presa della carta piegata nella mano sinistra. L'angolo "index" è ora situato sotto la carta (Fig. 10).

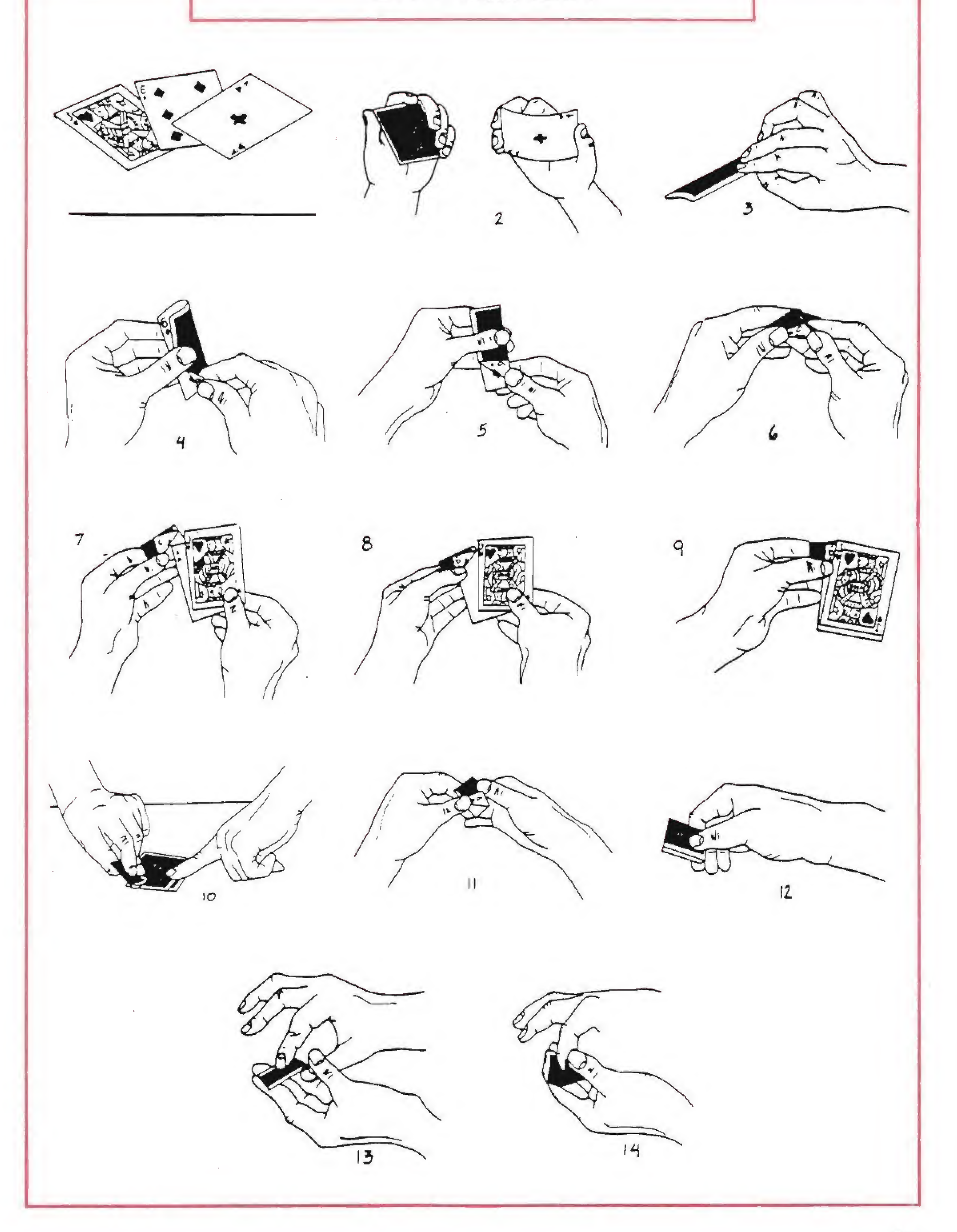
13) Trasferite la carta piegata nella mano destra mettendo le vostre dita sopra e facendo scivolare il pollice destro tra la carta e l'angolo piegato. Durante questo trasferimento, le dita e il pollice destri discendono leggermente lungo la carta al fine di spiegare quest'angolo "index" (Fig. 11 e 12).

14) La mano sinistra viene poi ad afferrare la carta piegata da sotto, tra il pollice nell'angolo interno sinistro e l'estremità delle vostre dita sinistre all'angolo diametralmente opposto (Fig. 13). L' indice destro viene a pressare verso il basso il centro della carta piegata. Quest'azione è fatta molto apertamente come un gesto magico. Il suo ruolo veritiero è, infatti, di camuffare la piegatura segreta dell'angolo della carta (Fig. 14).

15) Posate la carta piegata sul tavolo e dirigete l' attenzione del vostro spettatore sulla coppia che egli crede essere una mano cattiva e di cui il totale è 16 (10 + 6).

Dopo un momento d'esitazione lo spettatore incerto scoprirà un perfetto "Blackjack (asso più fante fa 21). Poi lasciatelo scoprire un po' più tardi il 6 piegato in quattro sulla tavola come finale..... dello "scambio seducente" .

CARTOMAGIA



UN LIBRO E' MEGLIO



T. BINARELLI - F. RICCARDI - G. P. ZELLI

Credevo, con le recensioni di ben 5 opere italiane, si fa per dire, riportate nel numero 6/92 di QUI MAGIA, che l'editoria "pirata" avesse dato fondo alla sua potenzialità, purtroppo così non è, e sono quindi arrivate, sul nostro tavolo altri due volumi di cui ecco i titoli:

Manuale del prestigiatore dilettante.
Editore:REPRINT s.a.s. -Palermo
193 pagine, in brossura - Lit. 18.000.

Il vero manuale del prestigiatore
Editore: EDIZIONI POLARIS - senza indirizzo, comunque stampato a Torino.
358 pagine, in brossura - Lit.32.000.

Anche questi, naturalmente sono copie, per di più mal tradotte, del solito "IL DIAVOLO COLOR DI ROSA" e di altri similari testi italiani e francesi dei secoli scorsi, facilmente pubblicabili, da "sedicenti editori" privi di scrupoli, che non pagando nessun diritto di autore, non iscrivendo il libro alla S.I.A.E., rappresentano un'ulteriore simbolo della immoralità di questo nostro paese, che non è solo di "santi, poeti,navigatori e.... prestigiatori," ma sopratutto di "TANGENTOMANI" che si fanno regolarmente prendere con le mani nel sacco perché, anche come truffatori, sono dei mediocri; visto che la nostra cultura "magica e non" si basa solo sulla copia di manuali di altre epoche.
Ed anche sul termine "MANUALE", dopo che è uscito un mio volume con tale titolo (IL MANUALE DEL PRESTIGIATORE - Ed. Sonzogno - 1992) ci sarebbe da sottolineare come la voglia di confondere ed artefare spinga questi pseudo-editori a sfruttare, illegalmente, qualsiasi occasione.
Ma questi fatti che sarebbero di scarso rilievo se legati solo a momenti personali, assumono invece un aspetto di più ampia importanza quando invece investono tutta la nostra categoria, e per i seguenti motivi:
a) Propongono una immagine vecchia, artificiosa e scomparsa di questa forma artistica.
b) Non informano sulla esistenza di associazioni che curano il settore, in nessuno di questi volumi sono indicati indirizzi di circoli o altro.
c) Ghettizzano, culturalmente, i nuovi appassionati che cercano, attraverso di loro di avvicinarsi alla prestigiazione, dando un immagine approssimativa e falsa di quello che deve in realtà essere, chi, a qualunque titolo, voglia interessarsi di questo argomento, riducendone e non esaltandone le intrinseche necessarie qualità, contribuendo alla nascita di pseudo artisti, capaci solo di procurare delle illusioni a se stessi.
E se queste mie parole vi appaiono troppo dure, eccovi uno stralcio dalla prefazione di uno dei due volumi citati che è emblematico di quanto sosteniamo:
Il prestigiatore, come dilettante, deve tener presente che deve presentarsi a un pubblico il quale *continuerà a tenere d'occhio il più piccolo* dei *suoi movimenti* (con buona pace della misdirection, n.d.r.). *Deve innanzitutto avere una grande rapidità nelle dita e una estrema sottigliezza d'ingegno* (a sconfiggere questo teorema, vi basterà frequentare una riunione di qualunque circolo, n.d.r.) *Gioco* di mani: *il suo* nome *lo indica; significa leggerezza, agilità, illusione etc....*
In alcuni casi, e sopratutto quando non si possiedono queste qualità, non si deve desistere (pessimo consiglio, sarebbe opportuno l'opposto, n.d.r.) *dal dedicarsi a tali esperienze, poiché basta provvedersi di istrumenti nei quali si trova già il prestigio realizzato* (sembra la pubblicità di una qualunque riunione dotata di fiera magica, n.d.r.) *Ciò è conosciuto sotto il nome di agilità a doppio fondo e può compararsi alla suonata dell'organetto fatta girando il manubrio ".*
Poiché noi che facciamo, con grande fatica questa rivista, e da molti più anni cerchiamo di diffondere la cultura in questo settore, non desideriamo avere, nelle nostre fila dei *"prestigiatori sonatori di organetto"*, ma dei *"musicisti"*, invitiamo tutti i presidenti di associazioni magiche, internazionali, nazionali, regionali, cittadine e condominiali a trasformarsi in ***"NOVELLI SAVONAROLA"***, dando fuoco e stigmatizzando questo genere di letteratura, indirizzando invece i propri adepti, vecchi e nuovi, verso quelle pubblicazioni capaci di creare una generazioni di illusionisti capaci di proiettare questa formula di spettacolo verso il futuro e non verso il passato.
E' per questo che stiamo preparando una sorta di BIBLIOGRAFIA ITALIANA DELLA PRESTIGIAZIONE MODERNA ED UTILE, probabilmente non completa, ma che sia indicativa per i nuovi adepti a salvaguardia degli *"incauti acquisti"* a tutela della loro cultura e formazione e di quella della immagine della prestigiazione.

THE LIFE AND TIMES OF A LEGEND ANNEMANN
Compilato e commentato da MAX ABRAMS
Edito da L & L PUBLISHING.

Un volume monumentale 620 pagine tutte dedicate alla vita ed alle creazioni di uno dei più grandi nomi della magia di questo secolo THEO ANNEMANN, pur nella sua breve vita, nasce a New York nel 1907 e vi muore suicida, per cause a tutt'oggi misteriose, nel 1942, è stato uno dei più grandi creativi nel settore della magia e del mentalismo; basti pensare che nel 1938 venne eletto come uno delle 10 CARD STARS mondiali. Le sue pubblicazioni su varie riviste magiche oltre che su quelle da lui fondate ed edite THE JINX e THE SIGN OF EXCEPTIONAL MAGIC (ormai introvabili e testi da collezionisti) hanno sicuramente rivoluzionato un certo modo di intendere ed eseguire la prestigiazione. Autore inoltre di numerosi libri, tra i quali ricordiamo: THE BOOK WITHOUT A NAME (1931),101 METHODS OF FORCING

(1932), 202 METHODS OF FORCING (1933), & SH -H - H IT'S A SECRET(1934), con il nome di DRUMMOND, nel 1933 CLIMAX CARD ROUTINE. Inoltre una gran parte della sua produzione di nuovi effetti fu raccolta, nel 1944, nel volume PRATICAL MENTAL EFFECTS, tutti libri che, a tutt'oggi, mantengono la loro freschezza ed attualità e rappresentano dei volumi essenziali per chi di questi argomenti si occupa. Questo volume di MAX ABRAMS, che già in passato scrisse la biografia di ANNEMANN, è la storia completa di uno dei più influenti scrittori e creativi di tutti i tempi, e comprende tutto il pubblicato ed anche molte cose non pubblicate di questo autore raccolte nel loro ordine cronologico. Oltre tutto i dettagliatissimi commenti del redattore vanno a chiarire i particolari esecutivi di centinaia di effetti. Vi sono inoltre moltissime foto di ANNEMANN, tra cui spicca la sequenza completa della sua personale e straordinaria routine "BULLET CATCH", - la pallottola fermata con i denti; la riproduzione della corrispondenza con molti dei grandi dell'epoca e del suo materiale pubblicitario. Un opera completa che esamina non solo la creatività di questo grande personaggio, ma anche la sua vita ed il suo ambiente così da poter penetrare meglio nella sua psicologia. Un libro indispensabilé a chiunque si interessi di prestigiazione, indipendentemente dal settore specifico; indicato per tutti coloro che vogliono entrare in questo mondo, capirlo studiarlo ed essere prestigiatori, non solo sul proprio biglietto da visita.

THE CARD MAGIC of JACK CARPENTER
Scritto da STEPHEN HOBBS
Edito da HERMETIC PRESS.
163 pagine, ampiamente e chiaramente illustrato.

Un libro con le stesse caratteristiche di PASTERBOARD PRESENTATIONS di TERRY LAGEROULD, dello stesso editore e da noi recentemente recensito su queste pagine; un volume di un nome nuovo nella vasta editoria americana, non di un Autore di professione, ve ne sono molti in America, ma quello di un professionista del close up.
E quindi non grandi novità cartomagiche di effetti e tecniche, ma effetti e tecniche moderne riviste ed adattate dalla esperienza pratica del lavoro di un professionista del settore. Un libro che può essere utile al professionista che troverà delle routines già costruite e di sicura efficacia sul pubblico, all'appassionato per capire come si passa dalla teoria alla pratica del lavoro di tutti i giorni. Non è sicuramente un libro per principianti, ma sicuramente il colto appassionato troverà "pane per i propri denti". Basti pensare che per la esecuzione di una delle routines che ci sono maggiormente piaciute, una dimostrazione di poker e non solo, dal titolo EIGHT KINGS è necessario saper eseguire il servizio di vantaggio "in terza", "in seconda" e dal fondo.

TOP SECRET STUFF
The close up magic of Michael Powers
Autore: MICHAEL POWERS
Edito da: PM PRODUCIION
172 pagine, ampiamente e chiaramente illustrate.

Sicuramente a "più ampio spettro d'azione" questo secondo libro di MICHAEL POWERS, il primo del 1983 era POWERFUL MAGIC, nel senso che il materiale contenuto va dal gioco automatico a quello necessario di grande preparazione tecnica, per cui il lettore appassionato di close up può trovare, sicuramente, le routines più adatte al proprio gusto ed alla propria effettiva capacità esecutiva.Alcuni effetti prevedono l'uso di carte e/o monete truccate, comunque tradizionali e facilmente reperibili sul mercato magico, per i più pigri, possono essere acquistati i set completi dallo stesso AUTORE.
Un libro da consigliare per la fantasia creativa, la novità degli effetti e la relativa facilità di esecuzione.Tra l'altro, per meglio descrivere POWERS, basterà ricordare che è l'Autore/Inventore di HOLEY TERROR II e di THE PM PRINCIPLE, che sono due straordinari effetti di cartomagia e mentalismo che non dovrebbero mancare nel repertorio di chi di queste cose si interessa.

SECRET WRITING
Finn Jon's New Nail-Writer
Autore FINN JON
Editore: PROUST ACADEMY OF MAGIC
24 pagine, 48 illustrazioni.

Più che un vero e proprio libro questo è il manualetto di istruzioni che accompagna il "new nail writer" ma che vale la pena di essere recensito per i seguenti motivi: A) il volume è tutto impostato sulle illustrazioni, con brevissime didascalie in inglese, ma che consentono la totale comprensibilità, anche a chi non conosce affatto questa lingua, e spiega in dettaglio tecnica e uso di questo indispensabile accessorio per chi si occupa di mentalismo. B) l'accessorio proposto è una variante estremamente pratica e consente la scrittura, non più a matita, come nella versione classica, ma sia in tratto sottile di penna "biro", sia, per la versione da scena, in tratto più spesso da "pennarello". Un oggetto ed una pubblicazione destinati quindi agli interessati al mentalismo che vogliano mettere nella loro dotazione tecnica un mezzo pratico nella sua versione più moderna ed utile.
Per coloro che ne volessero sapere di più, su questo accessorio, il riferimento non può che essere la bibbia del mentalismo e cioè: "13 *STEPS TO MENTALISM*" di TONY CORINDA.

L'ECO DEL PRESTIGIATORE
Notiziario Bimestrale del CLUB MAGICO
BARTOLOMEO BOSCO di TORINO.
Edito dallo stesso circolo a cura di
SILVESTRO RIZZO e SERGIO ACCETTI.

Nato nel 1991, quale foglio notizie mensile, questo periodico italiano, diventa da questo primo numero del 1993 "quasi una rivista", come lo definisce lo stesso SILVESTRO RIZZO, che ne firma l'articolo di fondo. Si presenta infatti in una formula tipografica più elegante, con ben 24 pagine, copertina compresa, nel formato di cm 21 x 15; per quanto riguarda i contenuti, oltre ad ampie notizie sulle molteplici attività del circolo, e quindi di massimo interesse per gli associati; riporta

cronache delle più importanti manifestazioni nazionali, articoli di costume e descrizione di effetti magici. Sono anche disponibili delle pagine pubblicitarie, gli interessati possono rivolgersi alla segreteria del circolo c/o RAFFAELE FRAGASSO - Via Toscanini, 210155 TORINO.

CARD FINESSE II
Notes On The Work
Autore: JON RACHERBAUMER
Editore: L & L PUBLISHING
278 pagine, ampiamente illustrato fotograficamente.

Ancora una opera monumentale dei più acclamati autori di cartomagia, un volume interessante come il primo della stessa serie (CARD FINESSE I). Dove l'Autore con la capacità che gli è propria, supportata da una, veramente eccezionale serie fotografica, illustra, per quasi due terzi del libro tutta una serie di nuove tecniche e di vecchie tecniche rinnovate, consentendo al lettore/studioso di comprenderle agevolmente e di poterle fare proprie. Per gli amanti dei numeri le tecniche descritte sono ben 51 e rappresentano delle "armi" eccezionali per il profondo cultore di cartomagia; e gli effetti 18, tanto per citarne uno il "RASHOMON'S CARDS TO WALLET" che non mancherà di entusiasmare gli appassionati di questo effetto (che può essere eseguito anche con il PLAYMAGIC SUPER WALLET n.d.r.). Tra le tecniche invece solo le due che aprono il libro la ZIP-POP CHANGE e la FLAT DOUBLE ERDNASE CHANGE sono già straordinarie, ma andate avanti e ne vedrete delle belle. In conclusione anche questo un volume che, insieme agli altri, andrà ad arricchire la cultura e la libreria dell'esperto *cardician.*

IL LIBRO DELLE MAGIE
Autore: C. EVANS e I. KEABLE ELLIOT
Edizioni Usborne; 1991, 64 pagine, £ 15.000

E' raro, nell'editoria magica divulgativa, trovare un libro formativo e interessante come questo.
Accanto alle squallide copiature di vecchi libri (vecchi, non antichi), nelle quali sembra essersi specializzato l'editore DE VECCHI, questo libro (scritto da due autori inglesi e stampato in Belgio) spicca per la competenza con la quale sono trattati i vari argomenti.
Malgrado la veste tipografica e le illustrazioni a fumetti molto accurate che fanno sembrare quest'opera apparentemente destinata a lettori adolescenti, vi si possono trovare dei principi fondamentali della prestigiazione spiegati molto bene. Alcuni capitoli (materiale scenico, attore e prestigiatore, misdirection, numeri muti e parlati, costumi, assistenti, volontari e compari, la costruzione di un numero etc.) sono esposti in modo molto sintetico ma efficace.
In chiusura vi è una breve rassegna bibliografica e gli indirizzi delle case magiche, associazioni e riviste italiane.
Un prezioso e saggio vademecum per tutti e soprattutto per chi voglia iniziare o migliorare le proprie conoscenze nel campo della magia.

A SCUOLA DI MAGIA
Autore: ALEXANDER - Ed Paoline
1992, 153 pagine, 300 foto - £. 18.000

Un elegantissimo libro, questo di Alexander, che raccoglie ed illustra una serie di giuochi di facile esecuzione e di collaudato effetto. E' un libro dedicato a chi si accosta per la prima volta alla prestigiazione ed il titolo ne sottolinea l'intento pedagogico.
L'esposizione e la spiegazione di ogni trucco è chiara, grazie anche alle numerosissime fotografie a colori che illustrano i vari passaggi.
Scrivere un libro divulgativo non è sempre semplice ma l'amico Elio sembra esserci riuscito perfettamente. La veste tipografica, il tipo di giuochi descritti e il prezzo molto contenuto sono il segreto del successo che questo libro avrà presso i neofiti della prestigiazione.

MAGIA E PRESTIDIGITAZIONE
di Anonimo edito da "I DIOSCURI"
Via Dante, 2/176 - 6121 GENOVA

Circa una anno fa e più esattamente nel settembre 1989 e stata pubblicata in lingua italiana la 2° edizione di questo volume edito per la prima volta nel 1920. Non si conosce il nome dell'Autore ne risulta agevole individuarlo. Il vocabolo prestidigitazione è ancora oggi usato in francese ma le carte e le monete riportate nei disegni sono della Spagna. La lingua italiana è di quell'epoca e quindi potrebbe trattarsi di un altrettanto anonimo traduttore.
Ma parliamo del contenuto: 362 pagine con 70 disegni esplicativi. Sei i capitoli e una premessa che specifica gli accessori necessari per .esercitare la prestidigitazione.
L'ultimo di questi capitoli costituisce argomento alquanto inedito ai giorni nostri per un libro di magia: "La Magia e l'Amore" nel quale vengono suggeriti, in 45 pagine, gli accorgimenti da espletare per farsi amare o dimenticare. Ciò serve per terminare la lettura con il sorriso sulle labbra. Il libro si rifà, ovviamente, agli esperimenti, giuochi e prestigiatori di quel tempo, dando anche la dimostrazione della buona preparazione culturale dell'Autore, stupisce perché riporta effetti riproponibili ancora oggi anche se per alcuni, ovviamente, sono a disposizione accorgimenti tecnici più avanzati.
Come sempre, poiché la lettura d'un libro - secondo il mio parere - consente sempre ed a chiunque l'aggiunta di una pietruzza al proprio mosaico culturale, consiglio l'acquisto dell'opera (veramente esiguo il costo di L. 15.000) definendolo interessante e gradevole.
Terminerò la recensione inviando un elogio all'anonimo Autore del libro scritto in un periodo molto difficile in cui forse l'anonimato ne potrebbe essere la indispensabile conseguenza. Un plauso, inoltre, desidero rivolgerlo all'Editore, sia per aver riproposto un libro sull'Arte Magica che per averlo riprodotto così come pubblicato nel 1920.
Chiuderò, infine, citando la massima con la quale l'Autore termina alcuni suggerimenti relativi alla presentazione degli effetti da parte del prestigiatore: "In tal modo l'artista otterrà di sorprendere invece... di essere sorpreso!"

IDEA IN SCATOLA

J. RACHERBAUMER

PREMESSA
Ecco una routine semplice che, praticamente, non comporta alcuna manipolazione ma che farà un grosso effetto sul pubblico. Cosa domandare di più...che non di leggere quanto riportato di seguito?

EFFETTO
Uno spettatore sceglie liberamente una carta alzando il mazzo. Egli si ricorda della carta superiore, poi la rimette nel mezzo di questo mazzetto. Queste operazioni sono effettuate alle spalle o sotto il tavolo.
Infine il mazzetto è messo nell' astuccio che il mago mette di fronte. Egli, poi, indovina la carta scelta, e, per concludere, gli domanda di rigirare tutto ciò che è nell'astuccio. Lo spettatore fa uscire le carte dall' astuccio e scorge che solo la sua carta è faccia in alto tra le carte del mazzetto.

PRESENTAZIONE
1) Rigirate segretamente la carta inferiore del mazzo . Ricordatevi di questa carta: supponiamo che si tratti del dieci di quadri. Mescolate il mazzo e fate qualche alzata senza cambiare il posto del dieci di quadri.
2) Domandate ad uno spettatore di alzare il mazzo a caso, la carta alzata è la carta scelta. "Alzate dove volete". Domandategli di mettere le carte alzate sul tavolo. Mostrategli la carta superiore del mazzetto (senza ovviamante mostrargli la prima) e dite: "Era possibile che io sapessi prima che voi stavate per alzare questa carta?".
3) Continuate: "Mi piacerebbe che voi, teniate queste carte dietro le spalle..." Bene! Unite il ge;sto alle parole mettendo la vostra mano sinistra, tenendo il mazzetto, dietro le vostre spalle. Dietro questo schermo, rigirate rapidamente il mazzetto completamente, poi, riunite la mano sinistra davanti a voi.Le carte sono tutte in alto ad eccezione della carta superiore (dieci di quadri). Tutto, dunque, sembra normale.
4) Date queste carte allo spettatore che le mette a sua volta dietro le spalle. Le istruzioni che seguono sono importanti. Guardate lo spettatore (come se aveste dimenticato qualcosa) e dite: "Oh!...stavo per dimenticare, non avete visto la carta di sopra, non è vero? Prendete la carta superiore, quella sulla quale avete alzato, nella vostra mano destra e guardatela. Lasciate il resto delle carte dietro le vostre spalle". Verificate che lo spettatore abbia compreso.
5) Da quando ne ha preso conoscenza, domandategli di rimetterla dietro le spalle e, dite: "Adesso potete metterla nel mezzo del mazzo" . Porgetegli l 'astuccio e aggiungete: "Con la vostra mano libera, prendete questo astuccio e mettetelo dietro le vostre spalle. Lasciate le carte fuori di vista, non voglio vedere cosa ci sia! Mettete il vostro mazzo nell' astuccio e chiudete la patta".
6) Recuperate l'astuccio così chiuso e ricapitolate l'effetto. Dite: "Le carte sono ora in un luogo sicuro. Infatti è la prima volta che tengo le carte. Avete scelto una carta liberamente e l'avete rimessa in mezzo al vostro mazzo. Infine avete messo il tutto nell'astuccio. Cosa di più onesto?".
7) Sollevate l'astuccio e dite: "Ogni astuccio di carte possiede un minuscolo trucco al centro..." Mettete l'astuccio contro il vostro occhio destro pretendendo di guardare l'astuccio: "Ciò che mi permette di vedere facilmente la carta scelta". Nominate la carta scelta (dieci di quadri), ciò che sorprenderà il vostro pubblico.
8) Gli spettatori penseranno che vi beffate di loro. Aggiungete: "Ciò non è tutto. Sto per tentare l' impossibile, far capovolgere la vostra carta nel mezzo delle altre mentre le carte non lasceranno l'astuccio".
9) Date l'astuccio allo spettatore che lo prende e lo scuote. Poi fate uscire le carte, le fate vedere per constatare che il dieci di quadri è rovesciato. A questo punto, tutto è chiaro. Non c'è carta supplementare rovesciata .

PRECISAZIONE
Questa routine fu pubblicata, all'origine, nella rivista "Hierophant" 7; credito deve essere dato a HIDEO KATO per l'utilizzazione dello astuccio. MARLO ha pubblicato la sua versione in "Sticks & Stones" 4 sotto il nome di "I need a magic wand"'.

MICROMAGIA

UN "CRAC" CONVINCENTE

J. RACHERBAUMER

PREMESSE

L'elastico rotto e risanato fa parte del programma dei prestigiatori manipolatori di elastici. HARRY LORAYNE pubblicò nel 1971 su Reportations Makers "Snap plus" un effetto più completo di quello descritto con "Snap" scritto dallo stesso autore e pubblicato qualche anno prima (1969) sul libro XEX! edito da BILL MADSEN e AL FORGIONE.

Tuttavia LORAYNE spiega che il concetto originale era stato inventato da WALT ROLLINS e presentato da questo nelle sue conferenze.

MARTIN GARDNER inoltre spiega la mossa di base nella sua serie pubblicata su HUGARD' S Magic Monthly (1951—58).

Nella sua eccellente "Encyclopedia of Impromptu Magic" (1978) egli pubblicò "Broken and restored band" presentandolo come un vecchio trucco venuto dall' India a mezzo di KUDA BUX e la cui preparazione è uguale a quella di LORAYNE". Accredito, quindi, per onestà l'idea base a BUX, ROLLINS e LORAYNE, il resto è una mia modesta partecipazione.

PRESENTAZIONE ed ESECUZIONE

Cominciate tenendo l'elastico tra il pollice e l'indice destri, le altre dita sono ripiegate (Foto 1). Afferrate ad uncino il centro dei due fili con il mignolo sinistro (Foto 2). Notate che il pollice si ripiega leggermente per evitare la "fuga" dell'elastico.

Tirate i due fili verso sinistra, poi avvicinate l'indice e il pollice destri alfine di pressarli l'uno contro l'altro (Foto 3). Non muovete il mignolo sinistro. Per creare la figura della foto 4, girate il dorso della mano destra verso il pubblico. E' una piccola rotazione. Durante questa manovra l'"anello" (di elastico) scivola sull' indice destro che ripiega leggermente la sua falangetta per mantenere l'elastico a posto (Foto 4). Introducete il medio e l'anulare destri nello spazio dove si trova l'indice. Tirate su l'elastico poichè questo spazio è stretto, e introducete prima l'indice poi l'anulare (Foto 5).

Senza esitazione, introducete il medio e l'anulare sinistri nello spazio creato dalle dita destre, e tirate verso sinistra (Foto 6). Allungate il mignolo sinistro (Foto 7). Fate attenzione alla manovra seguente. Il filo inferiore (quello che è sul mignolo sinistro) scivola sul polpastrello del mignolo. Aiutatevi con il mignolo destro, per far passare questo filo sopra il mignolo sinistro. Arriverete alla posizione della Foto 8. L'elastico è qui raddoppiato grazie ai due fili che si interpenetrano. Un "anello" è ugualmente nel mignolo sinistro. Studiate bene la Foto 8. L'elastico è chiuso, pronto per la spezzatura.

Sollevate le dita delle due mani eccetto gli anulari destro e sinistro che tirano l'elastico (Foto 9). Il pubblico vede un elastico "semplice" mentre è doppio. L'anello supplementare, (segreto) intorno al mignolo sinistro, è fuori dalla vista.

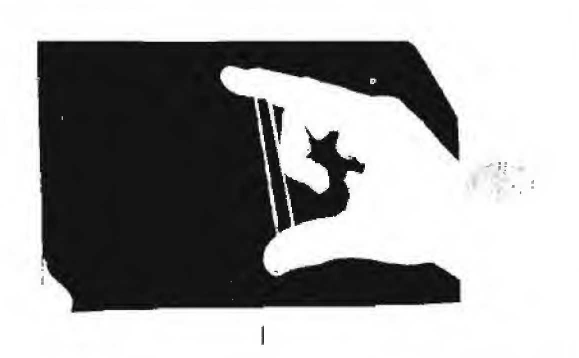
Tirate due o tre volte l'elastico. Una preparazione che sembra impossibile. Potete ugualmente torcere i fili. La foto 10 vi espone la posizione del piccolo "anello" nascosto intorno all'ultima articolazione del mignolo sinistro.

Dopo questi piccoli "esercizi" preliminari, reintroducete nell'anello le dita delle due mani (Foto 11). Dite: "Sapete che gli elastici sono particolarmente ben fatti e hanno un'elasticità notevole". Notate che solo l'indice, il medio e l'anulare sono nel grande anello di sinistra. Tirate l'elastico ancora due, tre volte come per tastare i suoi limiti. Per simulare la spezzatura, lasciate semplicemente scivolare il piccolo anello segreto fuori del mignolo sinistro tirando sui fili raddoppiati destri con la mano destra (Foto 12). Girate ugualmente leggermente il pugno destro in dentro come mostra la Foto 13. Da quando, il piccolo anello ha lasciato il mignolo sinistro, il filo doppio inferiore sparisce sbattendo contro la mano destra. Notate nella Foto 13, che l'anello destro che sta per sottrarsi dal mignolo sinistro è trattenuto dal mignolo destro ripiegato. Il resto dell'elastico è tenuto tra il pollice e l' indice delle due mani. Si direbbe di vedere un solo filo. Il rumore della spezzatura si produce quando il piccolo anello segreto si libera dal dito. La veduta, in questo momento, di un solo filo e l'illusione auditiva rendono questa rottura molto convincente. Dopo aver spezzato l'elastico, dite: "Ho quest'elastico da sei mesi, un giorno, 5 minuti....". Nel momento che si rompe guardate il vostro orologio e aggiungete "e trentadue secondi".

Fermate il pugno destro e giratelo, palmo in basso, come sulla Foto 14. Tirate l'elastico con il pollice e l'indice sinistri. Dite: "Ma quest'elastico ha delle proprietà magiche!".

Lasciate andare la presa della mano sinistra e lasciate filare l'elastico nel pugno destro: Foto 15. Sparirà subito nel pugno. Tuttavia, al fine di evitare sospetti di uno scambio rigirate molto velocemente la mano destra palmo in alto e aprite le dita per mostrare l'elastico: Foto 16. Il pubblico vedrà, in questo momento, un elastico attorcigliato e non potrà dire se è rotto o restaurato. Gettatelo sul tavolo e lasciate che il pubblico esamini le vostre due mani, poi lasciate che uno spettatore prenda l'elastico e constati la sua RESTAURAZIONE.

a cura di F. RICCARDI



1

MICROMAGIA



IL NUOVO CONCORSO

LA BANCONOTA NELLA PENNA

L. VOLPE

PREMESSA

Oltre al gioco della banconota nella penna, ho pensato di abbinare un effetto che da molti anni non è più usato dai prestigiatori cioè quello delle "ceneri parlanti". La routine che sto per presentarvi è ottima sia in sala che in televisione e spero che possa entrare a far parte della vostra scaletta.

EFFETTO

Il prestigiatore, da una persona del pubblico, si fa prestare una 1000 lire, alla quale strappa il pezzettino con su scritto il numero di serie. Dà questo allo spettatore dicendogli di leggere per intero il numero di serie e successivamente di firmarlo, in modo che possa rimanere sempre in vista e sotto il suo controllo.

Il prestigiatore comincia a spiegare delle strane facoltà che ha la cenere delle 1000 lire, dicendo questo spiega la banconota e con l'accendino gli da' subito fuoco, mentre la 1000 lire si brucia, il prestigiatore dice di aver letto, in alcuni libri di storia della Magia, che molti secoli fa le ceneri parlassero, dicendo questo prende la cenere, la strofina sul suo avambraccio facendo apparire la parola "PENNA", a questo punto dice che questa parola sta a indicare la penna che ha usato prima lo spettatore e che gli è rimasta per tutto il tempo in mano.

Il coperchio superiore della penna viene aperto ed all'interno viene trovata, arrotolata intorno alla carica dell'inchiostro, la banconota intatta, alla quale manca un pezzettino ed è proprio quello strappato all'inizio del gioco e confrontati i due numeri di serie, corrispondono esattamente.

PREPARAZIONE

Prendete una 1000 lire e strappate il pezzettino con il numero di serie (fig. 1). Arrotolate la banconota ed inseritela intorno alla carica di una penna tipo "Corvina" (fig. 2), avvitate infine il tappo.

Successivamente scrivetevi sull'avambraccio, con un pennellino intinto nel succo di limone, la parola "PENNA".

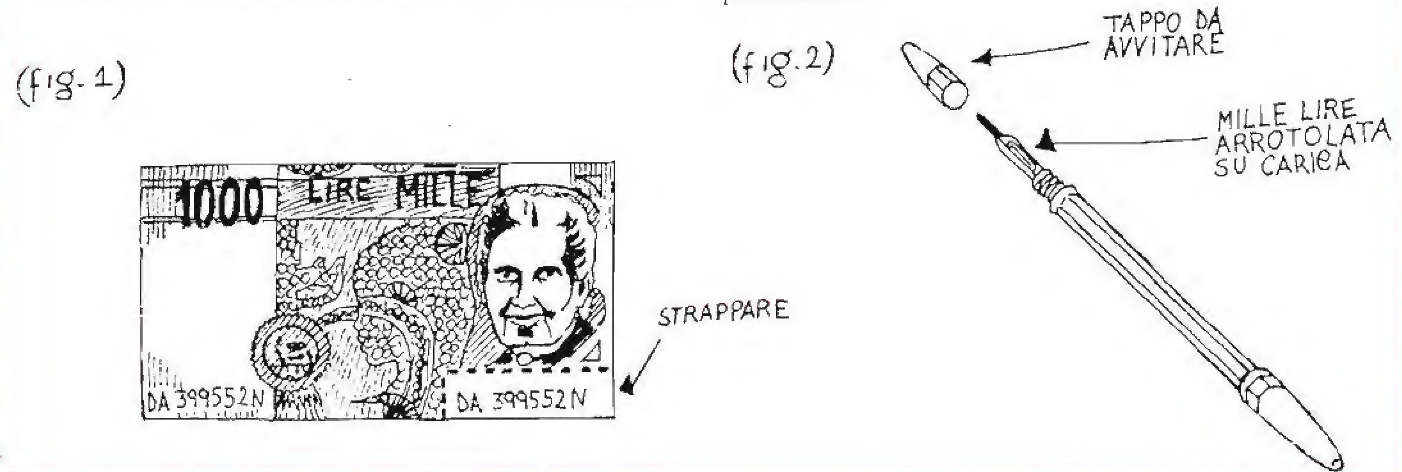
Mettetevi la penna e l'accendino nella tasca sinistra ed impalmate tra dita e palmo, nella mano destra, il pezzettino di banconota con il numero di serie.

ESECUZIONE

Fatevi prestare una banconota da 1000 lire e strappate con il pollice e l'indice della mano destra (mentre le altre dita trattengono l'altro pezzettino strappato dall'altra banconota) l'angolino destro (fig. 1) della banconota.

A questo punto, aiutandovi con la copertura della 1000 lire, portate l'angolino ora strappato (pollice ed indice della mano destra) dietro la banconota, pinzandolo con il pollice della mano sinistra e nello stesso tempo, mostrate ora, il pezzettino di banconota che avevate prima impalmato. (fate questo mentre parlate e gesticolate, se fatto nei giusti tempi sembrerà che avete preso il pezzettino tagliato e l'avete mostrato). Date questo allo spettatore e ditegli di leggere il numero di serie. Mentre avviene tutto questo, sfilate ora con la mano destra la 1000 lire dalla mano sinistra e trattenete con il pollice della mano sinistra il pezzettino di banconota tagliato prima; andate poi con la mano nella tasca sinistra e prendete la penna (nel frattempo la mano sinistra ha lasciato il pezzettino in tasca) date questa allo spettatore, dicendogli di siglare il pezzettino in modo da renderlo riconoscibile.

Spiegate delle strane facoltà che hanno le ceneri e mentre dite questo piegate la 1000 lire (con il numero di serie all'interno, in modo che lo spettatore non possa accorgersi che il numero non corrisponde a quello che ha lui in mano) e dategli fuoco (questo vi darà spunto per divertentissime gags). Una volta che la banconota sarà completamente bruciata prendete la cenere e strofinatela sul vostro avambraccio facendo apparire la parola "PENNA".... prendete poi la penna, svitate poi il tappo superiore e fate notare la presenza di una 1000 lire arrotolata. Svolgete la banconota evidenziando la mancanza di un pezzettino, avvicinate questo alla 1000 lire, facendo notare che combacia perfettamente ed il numero di serie corrisponde alla perfezione!!!!



PREGO...SI ACCOMODI

M. MORABITO

EFFETTO

Sul palco ci sono 4 sedie, ciascuna con sopra un disco colorato giallo, rosso, blu, verde. Il mentalista chiama 4 spettatori sul palco, e ad uno di loro viene consegnata una grossa busta. Agli altri 3 viene chiesto di dire ad alta voce un numero fra 1 e 4 (ovviamente ognuno deve dire un numero diverso).
Gli spettatori vengono poi invitati a sedersi sulla sedia corrispondente al numero scelto, una sedia rimarrà vuota. Lo spettatore che tiene la busta è invitato ad aprirla, dentro alla busta c'è una previsione che dice: "PREVEDO CHE LA SEDIA CHE RIMARRA' LIBERA SARA' QUESTA CON IL CONTRASSEGNO ROSSO".

OCCORRENTE
4 sedie, 4 dischi colorati visibili, uno rosso, uno blu, uno giallo e uno verde, 4 cartoncini numerati dall'1 al 4, 4 biglietti da visita con un piccolo dischetto colorato: uno rosso, uno blu, uno giallo e uno verde, 4 numeri dall'1 al 4 delle dimensioni dei biglietti da visita, una busta grande sulla quale scrivere la previsione, una busta piccola in cui mettere le carte con i bollini colorati e i numeri.

PREPARAZIONE
4 sedie disposte come nell'esempio:

	(2)	(1)	(4)	(3)	
	sedia	sedia	sedia	sedia	
Sinistra					Destra
	disco blu	disco giallo	disco rosso	disco verde	

SPETTATORI

Sulla 1^ sedia a sinistra degli spettatori ci sarà un disco blu visibile agli spettatori, sulla 2° un disco giallo, sulla 3° un disco rosso e sulla 4° un disco verde. Ora si utilizzano i cartoncini dall'1 al 4, sotto la sedia con il disco blu bisogna incollare il numero 2, sotto la sedia con il disco giallo il numero 1 sotto la sedia con il disco rosso il numero 4 e sotto la sedia con il disco verde il numero 3. Adesso si preparano le 4 carte con i bollini colorati: sul retro del cartoncino con il bollino rosso bisogna mettere il numero 1, sul retro del cartoncino con il bollino giallo il numero 2, sul retro del cartoncino con il bollino blu il numero 3, sul retro del cartoncino con il bollino verde il numero 4. I 4 cartoncini o biglietti da visita si mettono nella busta piccola che si lascia in vista su di un tavolo.
FORZARE LA SEDIA CON IL DISCO ROSSO E' TUTTO CIO' CHE BISOGNA FARE;

SE GLI SPETTATORI SCELGONO I NUMERI: 2-3-4 RIMANE FUORI IL 1 invita gli spettatori a prendere la busta sul tavolo e togliere le carte. Chiedi a ciascun spettatore di prendere la carta corrispondente al numero scelto. Rimane un numero su una carta che viene consegnata allo spettatore che tiene la busta. Gli spettatori si siederanno poi sulla sedia corrispondente al colore del bollino che c'è sul cartoncino che porta il loro numero scelto. Rimarrà vuota la sedia con il disco rosso.

SE GLI SPETTATORI SCELGONO I NUMERI: 1-3-4 RIMANE FUORI IL 2 Prendi posizione DIETRO le sedie e invita gli spettatori a sedersi. Indica con la mano la prima sedia alla tua sinistra e chiama lo spettatore che ha scelto il numero 1, chiama poi lo spettatore che ha scelto il numero 3 e fallo sedere sulla terza sedia, poi lo spettatore che ha scelto il 4 sulla quarta sedia la sedia con il disco rosso rimarrà vuota.

SE GLI SPETTATORI SCELGONO I NUMERI:1-2-4 RIMANE FUORI IL 3. Prendi posizione DAVANTI alle sedie e indica allo spettatore numero 1 la prima sedia alla tua sinistra, chiama lo spettatore che ha scelto il numero 2 e fallo sedere sulla seconda sedia, chiama lo spettatore che ha scelto il numero 4 e fallo sedere sulla quarta sedia. Rimarrà vuota la sedia con il disco rosso.

SE GLI SPETTATORI SCELGONO I NUMERI 1-2-3 RIMANE FUORI IL 4. Invita gli spettatori a sollevare le sedie dicendo che ognuna è numerata sotto al sedile, ciascun spettatore deve sedersi sulla sedia che porta il numero corrispondente a quello scelto. Anche in questo caso rimarrà vuota la sedia con il disco rosso.

Anche in questo gioco è neccessaria sopratutto una buona presentazione in quanto la riuscita è assicurata essendo il gioco praticamente automatico.

PENNARELLI PARLANTI

D. FERRU

EFFETTO
Il mentalista, mostra una scatola di fiammiferi svedesi giganti, piena di pennarelli colorati. Estrae, poi, due pennarelli: uno rosso e uno marrone. Invita uno spettatore, a scegliere uno dei due colori, ma qualunque sia la scelta fatta, il mentalista, con una sua previsione, gli confermerà cosa sarebbe successo.

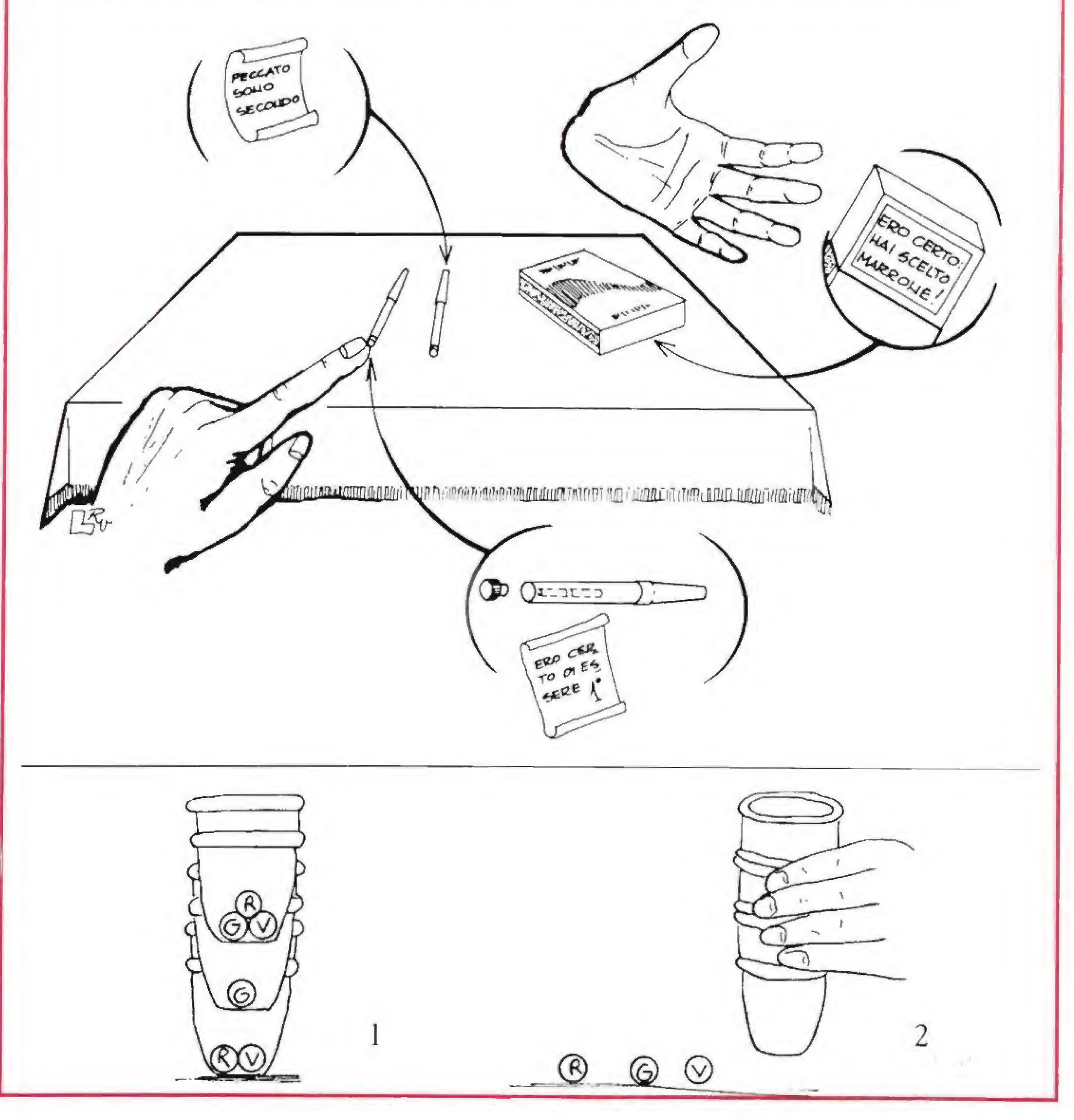
OCCORRENTE
Una scatola di fiammiferi svedesi giganti, reperibile presso qualsiasi rivendita di tabacchi. Sotto il fondo del cassetto verrà scritto: ERO CERTO: HAI SCELTO MARRONE. Poi occorrono cinque pennarelli di differente colore, i pennarelli dovranno avere una lunghezza adatta, in modo da contenerli

IL NUOVO CONCORSO

all'interno della scatola. Due di essi (esempio: il rosso e il marrone), verranno truccati inserendo nel loro interno un biglietto: nel rosso ci sarà scritto ERO CERTO CHE MI AVRESTI SCELTO PER PRIMO. Invece nel marrone PECCATO SONO SECONDO (vedi disegno).

PRESENTAZIONE

Il mentalista, mostra una scatola di fiammiferi giganti. Apre la scatola facendo attenzione a non mostrare la scritta che sta sul fondo del cassetto ed estrae due pennarelli colorati.
Per esempio prendiamo il rosso e il marrone. Si invita uno spettatore a scegliere uno dei due colori. Se lo spettatore sceglierà il rosso il mentalista prenderà il colore scelto, e mostrerà che all' interno del pennarello vi è un messaggio, nel quale potrà leggere ERO CERTO CHE MI AVRESTI SCELTO PER PRIMO Qualora lo spettatore fosse scettico all'interno dell'altro pennarello,potrà leggere:
PECCATO SONO SECONDO
Se invece lo spettatore scegliesse il pennarello marrone, il mentalista non dovrà fare altro che aprire solamente il fondo del cassetto porta pennarelli e mostrare la previsione:
ERO CERTO: HAI SCELTO MARRONE!



POM-POM CUPS

A. COLOMBINI

UNA NUOVA ROUTINE CON BUSSOLOTTI. LA USO ALTERNANDOLA ALLA MIA PIU' FAMOSA CON LA QUALE VINSI IL SECONDO PREMIO MONDIALE AL FISM 1976 A VIENNA. QUESTA ROUTINE USA POM-POM COLORATI ED E' STATA UNO DEI PUNTI DI FORZA DELLE MIE CONFERENZE IN GIRO PER L'EUROPA E NEGLI STATES.

EFFETTO

I pom-pom penetrano i bussolotti. Prima uno, poi due insieme e poi tre. Passano dalla tasca ai bussolotti e attraverso il tavolo. Alla fine spariscono e sotto ai bussolotti appaiono tre palle grandi!

OCCORRENTE

(a) Sei pom-pom (d'ora in poi solo PP), due di ogni colore (diciamo: rosso, verde e giallo), di circa 25 mm di diametro.

(b) Tre bussolotti standard.

(c) Tre palle grandi per la carica finale (frutti, pom-pom più grandi, etc.).

(d) Un fazzoletto del diavolo (o altro attrezzo per la sparizione di tre palline).

PREPARAZIONE

(1) I tre bussolotti sono uno dentro l'altro. Il bussolotto superiore contiene tre PP (rosso, verde e giallo). Il bussolotto centrale contiene un PP (giallo). Il bussolotto di fondo contiene un PP rosso e un PP verde (**figura 1**).

G = GIALLO V = VERDE R = ROSSO.

(2) Lavora seduto con le tre palline grandi sulle gambe (o sistemale in quella posizione al momento opportuno).

(3) Il fazzoletto del diavolo in una tasca qualsiasi.

ROUTINE

Togli i tre PP dal bussolotto superiore e sistemali in una fila sul tavolo. Tieni i bussolotti nella mano sinistra (**figura 2**).

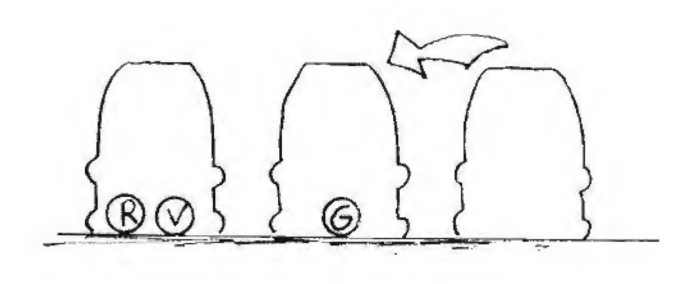
L'ordine dei tre PP sul tavolo non ha nessuna importanza, personalmente, però, tengo quello giallo (il cui duplicato è nel bussolotto centrale) in mezzo.

Con la mano destra togli il bussolotto inferiore e mettilo fondo in alto a sinistra, sul tavolo. Togli il nuovo bussolotto inferiore (originariamente nel mezzo) e mettilo a destra del bussolotto già sul tavolo. Metti l'ultimo bussolotto a destra dei due precedenti (**figura 3**).

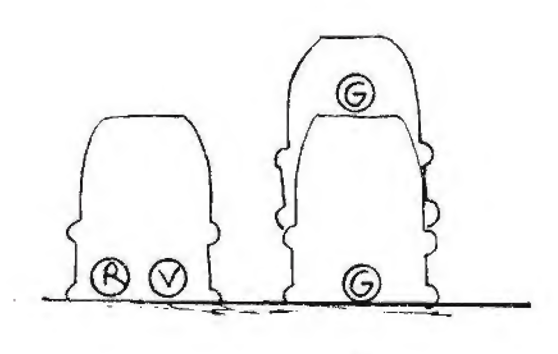
Metti il PP giallo sul bussolotto centrale e poni il bussolotto di destra sul precedente in modo da coprire il PP giallo (**figura 4**).

Alza i due bussolotti rivelando il PP giallo sul tavolo (apparentemente ha penetrato il bussolotto).

Metti i PP rosso e verde sul bussolotto a sinistra (**figura 5**). Con la destra prendi il bussolotto inferiore dei due che tieni in quella mano e mettilo sul bussolotto a sinistra (aggiungendo



3



4

anche il PP giallo). Metti l'altro bussolotto sui due (**figura 6**).

Alza i bussolotti, tenendoli poi nella sinistra, aperture in alto, e mostra due PP (rosso e verde) sul tavolo.

La mano destra prende il bussolotto inferiore e lo pone, fondo in alto, a sinistra. Il successivo a destra del primo e il terzo a destra dei due precedenti.

Metti i tre PP sul bussolotto centrale (**figura 7**). Quindi i due bussolotti ai lati sono posti su quello di centro (**figura 8**).

Alza i tre bussolotti mostrando i tre PP sul tavolo. Togli il bussolotto inferiore e mettilo a sinistra, fondo in alto, il secondo a destra del primo e il terzo all'estrema destra (**figura 9**).

Poni un PP sui bussolotti, senza un ordine preciso (**figura 10**).

Tieni la mano sinistra davanti al bussolotto di destra, tenuto nella mano destra (**figura 11**). Inclina il bussolotto in avanti e il PP cade nella mano sinistra (**figura 12**). Il bussolotto urta la palma e segretamente ritorna sotto al bussolotto, immediatamente inclinato indietro (**figura 13**).

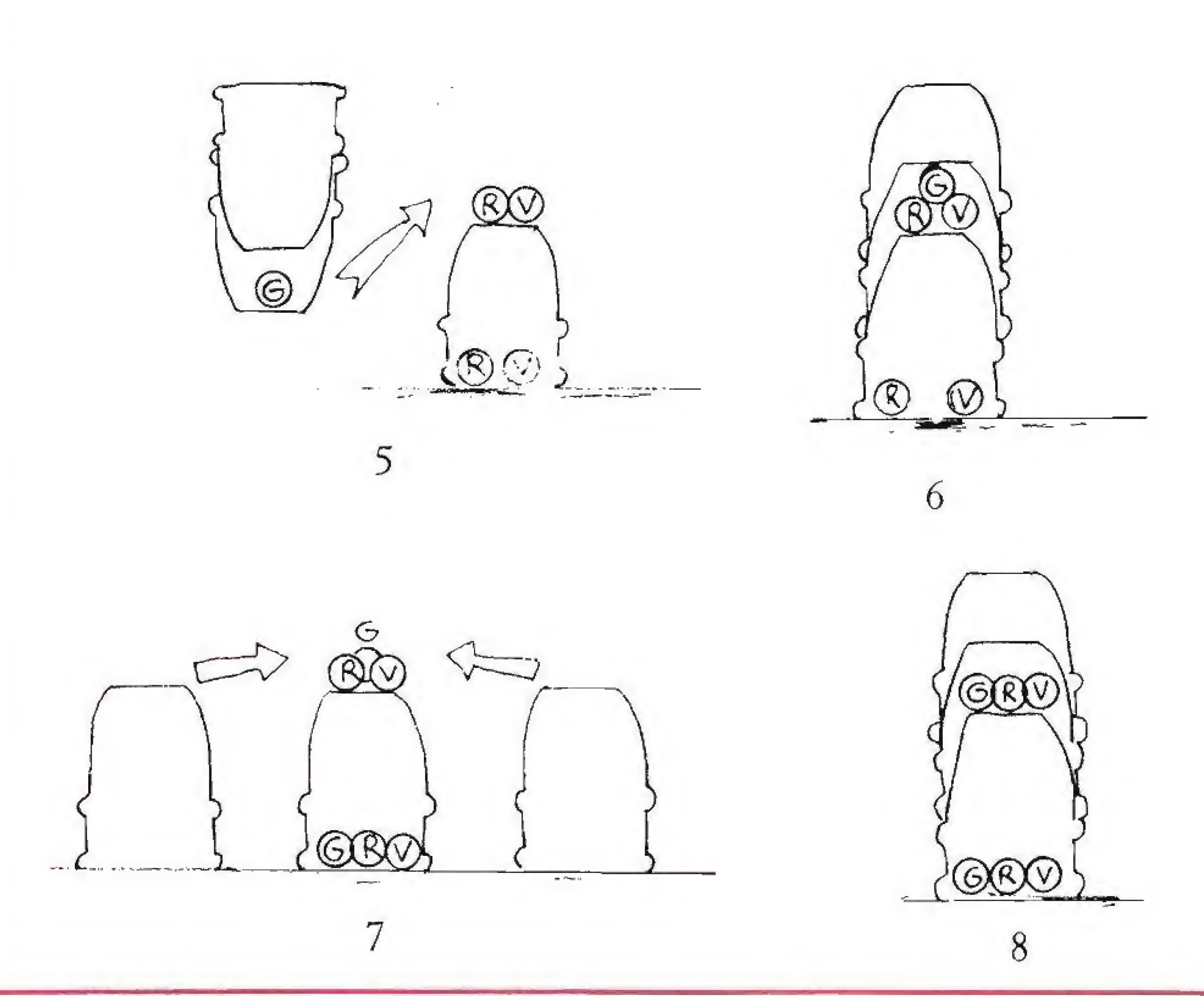
Chiudi la mano sinistra, come se trattenesse il PP e portala nella tasca sinistra, come per depositarvi il PP. Ripeti lo stesso movimento con il bussolotto di sinistra.

Alza i due bussolotti ai lati, mostrando che i due PP sono ritornati (**figura 14**).

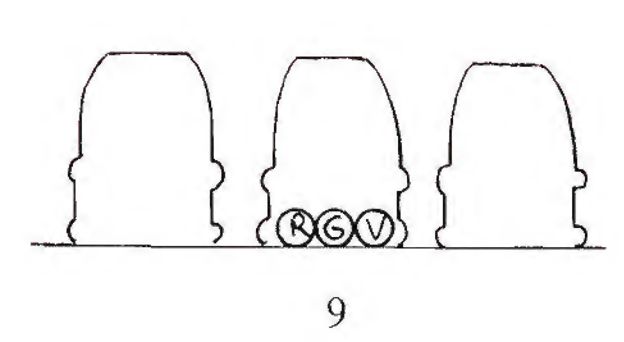
Metti i tre PP visibili nella tasca, con la mano destra. Nello stesso tempo, alza il bussolotto centrale mostrando i tre PP. In questo istante la mano destra si porta sotto il tavolo e impalma una palla grande (sulle gambe). La sinistra sposta il bussolotto verso il bordo del tavolo e la mano destra incontra la sinistra e carica segretamente il bussolotto, mettendovi sotto la palla grande. Questo bussolotto viene poi posto sul tavolo.

Metti un PP su questo bussolotto (**figura 15**).

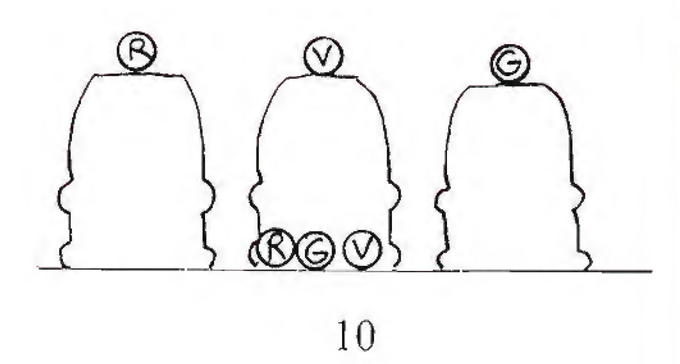
NOTA
Se fino a questo momento lavori in piedi, puoi tenere questa prima pallina nella tasca sinistra. Quando la sinistra porta in tasca i tre PP, la mano destra solleva il bussolotto centrale per mostrare i tre PP, la sinistra esce con la palla grande impalmata e la destra passa il bussolotto nella mano sinistra, la quale mette la palla grande in questo bussolotto.



5 6 7 8



9



10

I due bussolotti di lato sono messi su quello centrale. Se lavori in piedi è questo il momento di sederti (e di mettere le altre due palline grandi sulle gambe per la carica finale). La mano destra afferra i tre bussolotti in modo però da *coprire quello centrale alla vista del pubblico* (**figura 16**). Afferma che farai passare il PP attraverso il tavolo.

Porta la mano sinistra sotto al tavolo e comportati come se il PP non ne volesse sapere di passare! La sinistra si riporta sul tavolo e la mano destra solleva i due bussolotti superiori (**figura 17**). La sinistra prende il PP dal bussolotto inferiore.

La mano sinistra lancia in aria 30/40 cm il PP e nello stesso tempo la destra si avvicina al bordo del tavolo e lascia cadere il bussolotto inferiore (dei due che tiene) sulle gambe.

La sinistra rimette il PP sul bussolotto inferiore e la mano destra mette il suo bussolotto sul precedente, *tenendo però la*

11

12

13

14

15

distanza come se ci fosse ancora il bussolotto centrale. Poiché la mano destra copre il 'gap', tutto apparirà normale (**figura 18**). La mano sinistra torna sotto al tavolo.

La mano destra lascia cadere il suo bussolotto su quello inferiore. Sotto al tavolo la sinistra mette una palla grande nel bussolotto lasciato cadere in precedenza. E' questa una delle più facili cariche del mondo!! Non manca mai di strappare una risata e un applauso durante le mie spiegazioni, nelle conferenze! *Il bussolotto è passato attraverso il tavolo!*

Portalo a vista e lascialo sul tavolo (**figura 19**).

La mano destra toglie il bussolotto superiore della pila di due. Nello stesso tempo la mano sinistra si assicura la terza palla grande. Come già detto, carica la terza palla sotto al bussolotto (le due mani si uniscono al bordo del tavolo).

Lascia il bussolotto sul tavolo (**figura 20**).

Mostra il fazzoletto del diavolo, prendi i quattro angoli nella mano sinistra. Metti i tre PP nella tasca segreta. Apri il fazzoletto e mostra la sparizione dei tre PP.

Inclina i tre bussolotti all'indietro per mostrare le tre palle grandi.

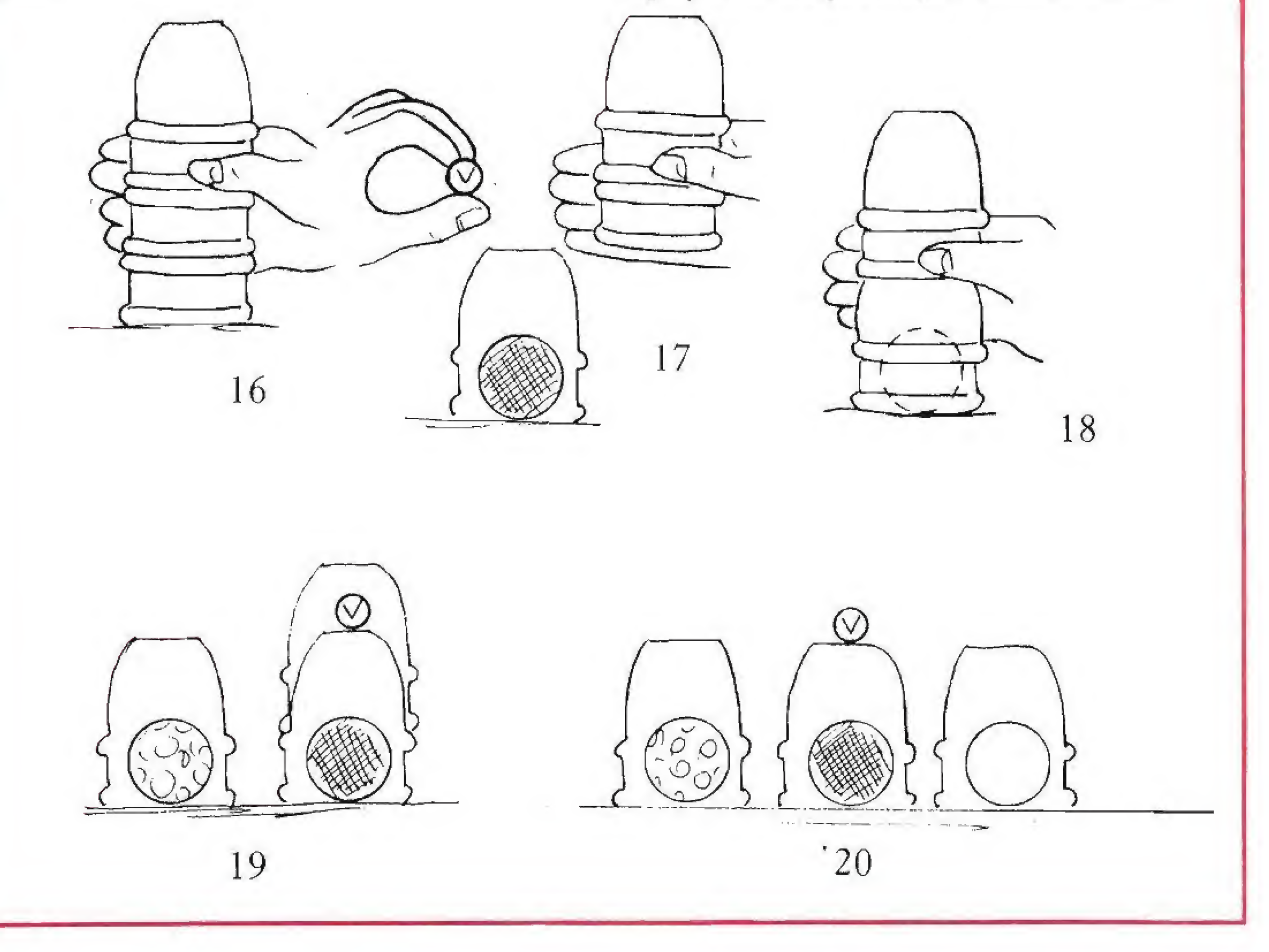
NOTE

Se non hai il fazzoletto del diavolo usa un attrezzo a sparizione qualsiasi. Oppure, più semplicemente, metti i tre PP in tasca e fai apparire le tre palle grandi.

Dove non è possibile lavorare seduto, puoi presentare la routine fino al punto in cui carichi la prima palla grande nel bussolotto centrale . Dopo di ciò, metti i due bussolotti laterali su quello centrale (la palla grande, ovviamente, è presa dalla tasca come spiegato nella nota durante la routine). Fai sparire i tre PP e mostra la palla grande. In questo caso, sarebbe logico, avere una palla grande composta dei tre colori dei tre PP colorati. La routine è breve, ma credimi, facile da seguire e con un finale "logico".

Questa routine è nata in occasione del FISM 1988 in Olanda. Il presidente ERIC ESWIN, mi invitò a tenere una conferenza sui bussolotti solamente e quindi mi costrinse a spremere le meningi per trovare qualcosa di nuovo (e per me spremere le meningi è quasi suicidio!). Tra le altre cose questa è la routine che riuscii a "creare". Devo dire che sono molto fiero della mia "creatura" anche perchè sei molto più fiero dei bambini, quando questi sono *tuoi!*.

Eccetto le **figure 2**, **11**, **12** e **13**, tutte le altre sono viste dalla parte dell'esecutore (TU!). La **figura 2** è vista dalla parte degli spettatori. Le **figure 11**, **12** e **13**, sono viste di lato.


16 17 18 19 20

DALLA REDAZIONE

TORINO

RICORDANDO CANDELY

A. DENTE

Quarantacinque anni di Amicizia sincera ed affettuosa. Erano anni in cui realizzavo, in Italia ed all'estero, molti stands industriali alle varie esposizioni. Per tali lavori utilizzavo decine di gigantografie che illustravano, in bianco e nero, le tematiche del caso. Era proprio Lui, CIPRIANO CANDELI, maestro di fotografia, al quale mi rivolgevo professionalmente, che mi suggeriva le soluzioni più adatte onde ottenere i risultati migliori. Diventammo presto amici, ma per molto tempo parlammo sempre solo di effetti chiaroscurali, di Asa e teleobiettivi. Contemporaneamente, a Sua insaputa, mi dedicavo per hobby, all'illusionismo. Divenni, in quel tempo, allievo di BUSTELLI che oltre a darmi i primi insegnamenti magici, mi fece conoscere, negli anni '60, il gruppo torinese del "Club Magico Nazionale" di via Frejus: TRAVERSA, VICTOR, ROXY, POKER e tanti altri. Con mia grande gioia fui presto invitato ad assistere ad un loro spettacolo: si aprì il sipario e sulla scena vidi un distinto signore in smoking che, parlando in spagnolo, tra un gioco e l'altro, faceva apparire dell'acqua, "l'agua de la India".... E' strano ,dissi tra me e me, è davvero strano, mai più avrei pensato che il mio amico CIPRIANO avesse un gemello o sosia spagnolo e per di più mago! Alla fine dello spettacolo compresi, con mia grande sorpresa, che il "sosia" era proprio Lui: CIPRIANO in persona. Da anni avevamo la medesima passione per la magia ed entrambi non lo sapevamo! Da quel magico momento, sempre insieme, diventammo sempre più amici. Da Maestro qual'era nell'Arte Magica, sapeva consigliare, correggere, suggerire o modificare un effetto, sempre con umiltà, passione ed intelligenza. Nel frattempo era nato il Circolo Amici della Magia, del quale CIPRIANO fu eletto Segretario, carica che tenne per sempre. Il Circolo più volte mutò sede sino all'attuale ed i volti sorridenti di CIPRIANO e della signora IDA erano sempre presenti a tutte le manifestazioni e congressi: infaticabili e pronti ad ogni evenienza. CANDELY fu più volte premiato, fu nominato socio onorario del Club Magico Italiano ed ebbe inoltre riconoscimenti in Italia ed all'estero. In centinaia di spettacoli l'applauso fu sempre spontaneo, caloroso ed unanime. Tutti gli amici lo amavano per quella semplicità innata, per la battuta faceta, sempre pronta, per la disponibilità' e cordialità' con i giovani, per il suo ottimismo. Spiritoso ed arguto, risolveva con facilità ogni situazione impossibile: accortosi, durante un Suo spettacolo al Circolo, della rottura di un attrezzo, prese questo tra le dita, fissò il pubblico dicendo: "Vedete? Questo non serve a nulla!", ne seguì un fragoroso applauso. Non posso dimenticare tante ore serene trascorse insieme durante i vari congressi. Ricordo lo spettacolo dato dal nostro Club nella ricorrenza dei suoi sessant'anni di magia; ricordo con vera commozione la cena nella mia tavernetta magica, in suo onore, con la signora IDA, ALEXANDER, VICTOR, ROXY, PERINO ed altri cari amici: serata indimenticabile, nella quale brindammo ai suoi ottant'anni. Era felice, ed eravamo felici con Lui.
Sono certo che in Cielo, su di una nuvoletta, in un Club Magico tra gli Angeli, CIPRIANO, accolto da RANIERI, PIERINO, OTTO, ALBERTO e molti altri cari Amici, dicendo: "Buena sera amigos, si dice cosi' in italiano?" alzerà per l'ennesima volta una bacchetta magica e verserà..."angora agua de la India ..."

SVIZZERA

Il 3 gennaio 1993 è stato ospite della trasmissione "SEMPRE DI DOMENICA" della Radio Televisione della Svizzera Italiana, il nostro socio diociottenne illusionista professionista RICCARDO ROMAGNOLI, che ha presentato numeri di mentalismo riproponendo anche l'effetto della camicia di forza, a suo tempo proposto dal grande HARRY HOUDINI. Durante la diretta televisiva è stato presentato anche il suo libro di giochi di prestigio "Magia di un' illusione". Inoltre EMANUELA GAGGINI, presentatrice molto nota in Svizzera ha ricordato che nel 1880 è esistito un noto prestigiatore italiano ANGELO ROMAGNOLI, amico del grande PINETTI e antenato di RICCARDO ROMAGNOLI.
Questo giovane artista segnalato al Premio Internazionale delle Arti e delle Scienze "Premio Quadrivio" quale talento dell'Arte Magica dopo una lunga crociera sulla motonave "Costa Marina" è stato ospite a "Big", "MAURIZIO COSTANZO Show", "Piacere Rai Uno" e ha replicato la scorsa estate a Fiabilandia, per sessanta serate, il suo spettacolo della durata di un'ora.
Per il 1993 RICCARDO ROMAGNOLI ha ricevuto una scrittura per la Francia e nuovamente per la Svizzera. Auguri amico ROMAGNOLI!

ITALIA

Tra le notizie che amiamo più leggere c'è quella della manifestazione svoltasi al Teatro Comunale di Monfalcone lunedì 18 gennaio 1993.
Lo spettacolo di arte varia organizzato e promosso dalla stilista GIGLIOLA STOCCHI è stato realizzato a totale beneficio dell'Associazione Italiana per la ricerca sul cancro.
Allo spettacolo ha preso parte il nostro socio ALESSANDRO DEL CANE con il nome d'arte ALEX che ha eseguito effetti di mentalismo che hanno entusiasmato l'uditorio contribuendo al successo della manifestazione.
Plaudiamo all'iniziativa complimentandoci anche con ALEX.

APPUNTAMENTI —F. RICCARDI

7 - 9 MAGGIO 1993
MALTA
Seminario Magico
Contattare:
Alfred P. Mifsud
7, Sir Adrian Dingli Str.
SLIEMA SLM 09
MALTA
19 - 22 MAGGIO 1993

SAINT - VINCENT
Congresso Magico Internazionale
Contattare:

DALLA REDAZIONE

Amici della Magia di Torino
Via G. Savonarola, 6
10128 TORINO
ITALIA
In aggiunta alle anticipazioni date sul precedente n. 1/93 ci saranno:
30 Case Magiche
1 Gala di close-up
Pranzo di Gala
Concorso di Close-up
Dealer's Shows
Gala d'apertura
Gita monumentale
Omaggi e sorprese
6 Conferenze
2 Gran Gala di scena
Asta Magica
Gala di chiusura
Proiezioni video
Pranzo dei Presidenti
Concorso da scena

19 - 23 MAGGIO 1993
VERVIERS
Concorso internazionale di Magia
1ª Navetta d'Oro
1° Premio L. 1.800.000
2° Premio L. 675.000
3° Premio L. 225.000
Concorso da close-up
1° Premio L. 1.125.000
2° Premio L. 450.000
3° Premio L. 225.000
Contattare:
Pierre Stembert
Centro Culturale Regionale
Grand-Theatre de Verviers
Rue des Artistes, 2
4800 VERVIERS
BELGIO

20 - 23 MAGGIO 1993
NEUSS
Congresso del MZvD
Contattare:
Hans Josef Matton Postfach 448
4050 MONCHENGLADSBACH, 1
GERMANIA

10 - 13 GIUGNO 1993
EISENSTADT
38° Congresso Magico Austriaco
Contattare:
1, Wiener Zaubertheater
Hamburgerstrasse 5/2
A - 1050 VIENNA
AUSTRIA

ROMA

L'I.B.M. continua ad organizzare incontri con personaggi che meritano di mostrare ai prestigiatori italiani il meglio della loro preparazio ne magica.
Questa volta e stato il Vice Pres. Int'le Comm. FERNANDO RICCARDI a curare e proporre la conferenza di GIUSEPPE PIUMATTI in Arte DEVIL. QUI MAGIA aveva già presentato ai propri Lettori (n.4-anno V-bimestre Luglio/Agosto 1991), dedicandogli anche la copertina, questo poliedrico Artista affermatosi nel mondo magico che ha riscosso ammirazione e simpatia da quanti hanno avuto la possibilità di assistere alla sua conferenza. I Circoli ne hanno decretato il plauso incondizionato e hanno già avanzata richiesta per un incontro nel prossimo anno.
Il tour di conferenze e iniziato il 19 febbraio 1993 e si e concluso il 15 Marzo 1993.
Le Sedi: MILANO (A. SIOLI e O. BAI), TARANTO (C. CONDORELLI), PALERMO (R. LO NIGRO) ROMA (A. BINARELLI), VIGONZA (F.BORGO), CHIETI (D. ZOPPO e A. BONDI), LUCCA (R. RICCI), GENOVA (G. JALA), PESARO (E. GIULIETTI).
Un particolare grazie al Comm. RICCARDI ed ai preziosi collaboratori dei vari Circoli che hanno aderito e consentito con il loro impegno la effettuazione di questa ulteriore manifestazione: segno evidente di maturità e interesse allo sviluppo culturale del proprio Circolo magico.



CLAUDIO PIZZUTI, ha presentato al RING 204 di Roma dell'I.B.M., in anteprima, la sua nuova conferenza, particolarmente interessante e per le note capacità tecniche e presentative di questo Artista, ma sopratutto per la sua nuova formula che esamina, dal vivo, le reali condizioni del close-up di oggi, particolarmente mirate, sul lavoro ripetitivo ai tavoli. Infatti sul palcoscenico del salone dell'HOTEL NAPOLEON erano stati allestiti due tavoli con i relativi spettatori e PIZZUTI ha simulato una situazione reale illustrandone, in senso teorico e pratico, vantaggi, difficoltà e soluzioni tecniche e presentative. Al termine ha presentato il suo nuovo libro, CLAUDIO PIZZUTI IN CLOSE UP - già recensito sul NR.1/93 di QUI MAGIA e tutta una oggettistica di sua produzione che ha riscosso un particolare interesse tra gli intervenuti. Nella foto CLAUDIO PIZZUTI in un momento della sua conferenza.

DALLA REDAZIONE

PORTOBELLO

Vendesi:
"MODERN CHAIR SUSPENSION"
Caratteristiche:
peso massimo sostenibile 80 Kg. ; la partner non indossa corpetto; non c'è la necessità di avere una terza persona in scena per sollevare la ragazza; completa di custodia e valigia per la panca.
Come nuova vendo, prezzo da concordare, o scambio con altra illusione.
Gli interessati possono rivolgersi a Luigi Pellecchia Tel. 081/5788890.

ZAPPING

La prestigiazione, rilanciata in televisione, da TONY BINARELLI, con le sue costanti apparizione anche a questa seconda serie di BUONA DOMENICA, la trasmissione dell'anno, condotta da LORELLA CUCCARINI e MARCO COLUMBRO con I TRE TRE e SBIRULINO, per la regia di BEPPE RECCHIA, ha riaperto le strade a molti sia sui teleschermi della RAI che su quelli della FININVEST e quindi abbiamo visto, su RAI UNO in DOMENICA IN, alternarsi MARTIN - , RAPTUS e DAIANA, su RAI DUE in ..SE FOSSE, condotto dalla CASELLI, ALEXANDER, CASELLA, ospite fisso anche di ACQUA CALDA e SILVAN. Su RETE 4 nel programma domenicale di PATRIZIA ROSSETTI, numerose le apparizioni di MARCO BERRY e delle sue evasioni, su CANALE 5, nel programma ORE 12 di JERRY SCOTTI, registrata la presenza di DEIDDA che si è proposto come esperto di gioco d'azzardo e dei relativi trucchi a salvaguardia della innocenza dei "soliti polli".

TOURNÈE di RANDY WAKEMAN

3 MAGGIO - LUNEDÌ - PALERMO
Responsabile organizzativo: Sig. ROBERTO LO NIGRO
Tel. 091/227412 - 438800

5 MAGGIO - MERCOLEDÌ - NAPOLI
Responsabile organizzativo: Sig. MARCO MOCELLA
Tel. 081/416582 - 5791027 - 5523475

6 MAGGIO - GIOVEDÌ - ROMA
Responsabile organizzativo: Sig. FRANCESCO DURANTI
Tel. 06/33251050 - 0337/726945

7 MAGGIO - VENERDÌ - MILANO
Responsabile organizzativo: Sig. OTTORINO BAI
Tel. 02/48000230

8 MAGGIO - SABATO - PADOVA
Responsabile organizzativo: Sig. MASSIMO BALLARIN
Tel. 0425/62802 - 61409 - 0337/500673

11 MAGGIO - MARTEDÌ - FIRENZE
Responsabile organizzativo: Sig. FRANCESCO M. MUGNAI
tel.055/2011693 – fax 055/224447

12 MAGGIO - MERCOLEDÌ -
Responsabile organizzativo: Sig. GIUSEPPE DE VINCENTI
Tel. 059/216667

COMUNICATO
INTERNATIONAL BROTHERHOOD OF MAGICIANS
RING 204 ROMA

Come abbiamo già avuto modo d'informarvi nello scorso numero, la INTERNATIONAL BROTHERHOOD OF MAGICIANS ha cambiato sede e questo ha, ovviamente comportato una serie di ritardi nella evasione delle pratiche per la iscrizione degli associati per

L'ANNO 1993.

La nostra segreteria, in costante contatto con quella centrale americana ha collaborato attivamente alla soluzione di tutti i problemi sorti ed al miglioramento dei relativi servizi

Pertanto, quanto prima, gli aventi diritto riceveranno, tramite questa segreteria, quanto di loro competenza ed esattamente:

I NUOVI ISCRITTI: TESSERA
e
DIPLOMA di
APPARTENENZA

I RINNOVATI: TESSERA 1993

Direttamente invece dalla segreteria americana, la rivista mensile:

THE LINKING RING

PER OGNI EVENTUALE ULTERIORE INFORMAZIONE VI PREGHIAMO DI VOLER INVIARE LA CORRISPONDENZA A:

A.I A.M.
Associazione Italiana Arte Magica
Via Montaione 12
00139 ROMA

PUBBLICITA'

CINEMA * CINEMA * CINEMA

EFFETTO: L'esecutore mostra un gruppo di 40 locandine riproducenti i manifesti di altrettanti famosi films, ed invita due spettatori, un uomo ed una donna, a voler, idealmente andare al cinema insieme. Prima di cominciare la selezione, mostra pure una grande busta contenente una predizione. Dopo aver mescolato il mazzo delle cartoline, l'esecutore distribuisce alcuni manifesti sul tavolo, divisi in due gruppi, faccia in alto, consegna poi il mazzo allo spettatore, invitandolo a fare altrettanto. Quando sul tavolo vi sono due gruppi di manifesti, ciascuno composto da quattro films, l'esecutore invita la spettatrice a selezionarne, LIBERAMENTE uno.Il gruppo viene mostrato faccia in alto ed ancora una volta gli stessi spettatori procederanno alla LIBERA ELIMINAZIONE di tre manifesti su quattro selezionandone UNO SOLO. Aperta la busta predizione questa conterrà la locandina del film **ASSOLUTAMENTE IDENTICA A QUELLA - LIBERAMENTE SCELTA DAI DUE SPETTATORI.**



SET COMPOSTO DA: 40 CARTOLINE,contenute in un elegante astuccio, dalle BUSTE/PREDIZIONE, da una dettagliatissima routine, quella stessa utilizzata da

TONY BINARELLI in TELEVISIONE

Le cartoline non sono truccate, il mazzo viene maneggiato e controllato anche dagli spettatori, la scelta del film appare assolutamente libera ed in effetti LO E'! NON E' NECESSARIA NESSUNA MANIPOLAZIONE CINEMA è adatto per ogni tipo di spettacolo: CLOSE-UP, SALA, TEATRO,TELEVISIONE - 8 MINUTI di COMEDY e MISTERY per sorprendere e divertire il vostro pubblico e farvi ricordare!

Lit. 95.000

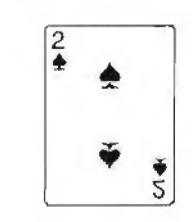
comprensive delle spese di spedizione, richiedetelo, tramite vaglia postale.
Playmagic s.r.l. - Via Montaione 12 - 00139 ROMA tel. 06/8862967 - fax 06/88328610
L'EFFETTO E' DISTRIBUITO ANCHE DA:
LA PORTA MAGICA - Via Dessiè 2 - 00199 ROMA - tel e fax 06/8601702



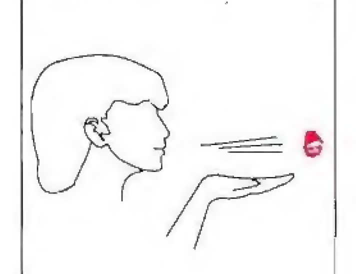




One of the world's greatest card tricks just got better!



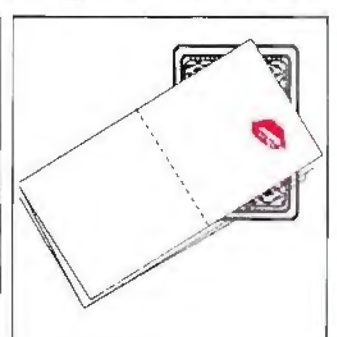
Una spettatrice sceglie una carta da un mazzo a dorso blu e la rimette nel mazzo.



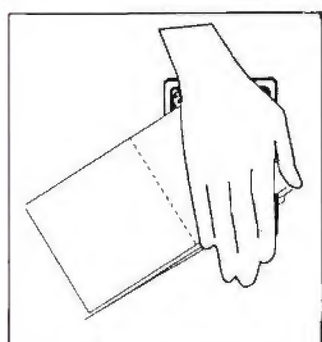
Subito dopo lancia un bacio verso la guancia del mago.



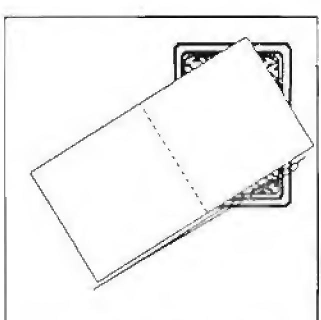
Con il proprio fazzoletto l'esecutore si tocca la guancia e su di esso vi è il segno di un bacio.



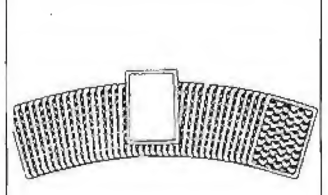
Il fazzoletto viene poggiato sul mazzo di carte.



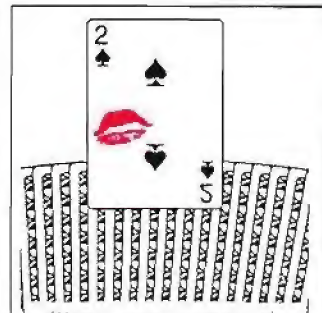
La spettatrice viene invitata a porre la sua mano sul fazzoletto.



Quando, dopo pochi secondi, la risolleva il segno del bacio è scomparso!



Stendendo il mazzo a nastro tutto il pubblico potrà notare come il dorso, di una sola carta sia diventato rosso..



Girata questa carta, risulterà essere la carta scelta e su di essa sarà apparso il segno del bacio!

Ruotines di TONY BINARELLI e GARY OUELLET

Nessuna difficoltà di esecuzione, riceverete: 2 CARTE SPECIALI, LO SPECIALE FAZZOLETTO ED UN SET DI "BACI" per preparare altre carte e naturalmente le dettagliatissime routines; solo Lit. 45.000 comprensive delle spese di spedizione, sconto 10% agli abbonati di **QUI MAGIA.**



Prodotto da THE CAMIR AND ACADEMY of MAGIC INC.
distribuito in esclusiva europea da: PLAYMAGIC s. r. l.
Via Montaione, 12 - 00139 ROMA - Tel. 06/8862967 - Fax 06/88328618
e per l'Italia da "LA PORTA MAGICA" - via Dessiè, 2 00199 Roma Tel. e Fax 06/8601702